

ILLUSTRATION
MAKING &
VISUAL BOOK

IIIIV

TCB



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

ILLUSTRATION
MAKING & VISUAL BOOK
TCB

本書内容に関するお問い合わせについて

このたびは翔泳社の書籍をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
弊社では、読者の皆様からのお問い合わせに適切に対応させていただくため、
以下のガイドラインへのご協力ををお願い致しております。
下記項目をお読みいただき、手順に従ってお問い合わせください。

ご質問される前に

弊社Webサイトの「正誤表」をご参照ください。
これまでに判明した正誤や追加情報を掲載しています。
[正誤表] <http://www.shoeisha.co.jp/book/errata/>

ご質問方法

弊社Webサイトの「刊行物Q&A」をご利用ください。
[刊行物Q&A] <http://www.shoeisha.co.jp/book/qa/>
インターネットをご利用でない場合は、FAXまたは郵便にて、
下記「翔泳社 愛読者サービスセンター」までお問い合わせください。
電話でのご質問は、お受けしておりません。

回答について

回答は、ご質問いただいた手段によってご返事申し上げます。
ご質問の内容によっては、回答に数日ないしはそれ以上の期間を要する場合があります。

ご質問に際してのご注意

本書の対象を越えるもの、記述個所を特定されないもの、
また読者固有の環境に起因するご質問等にはお答えできませんので、予めご了承ください。

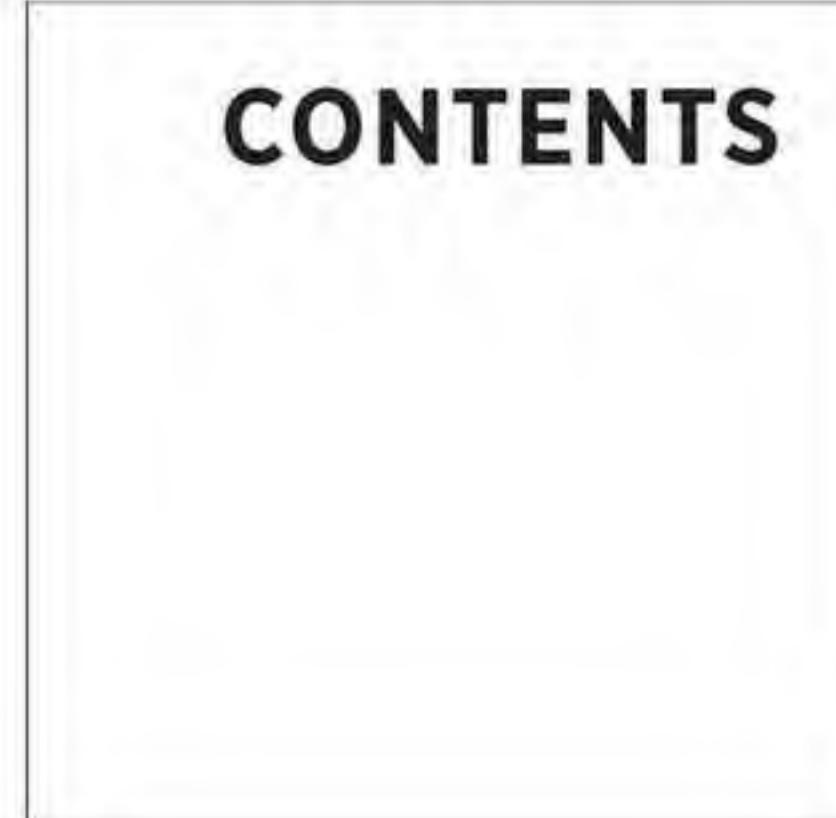
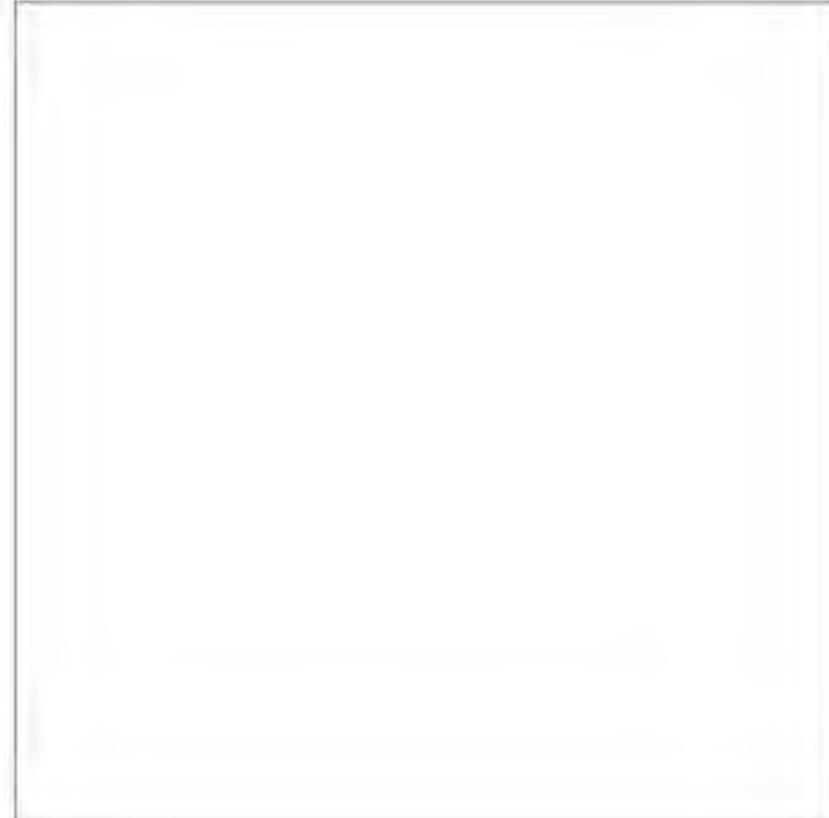
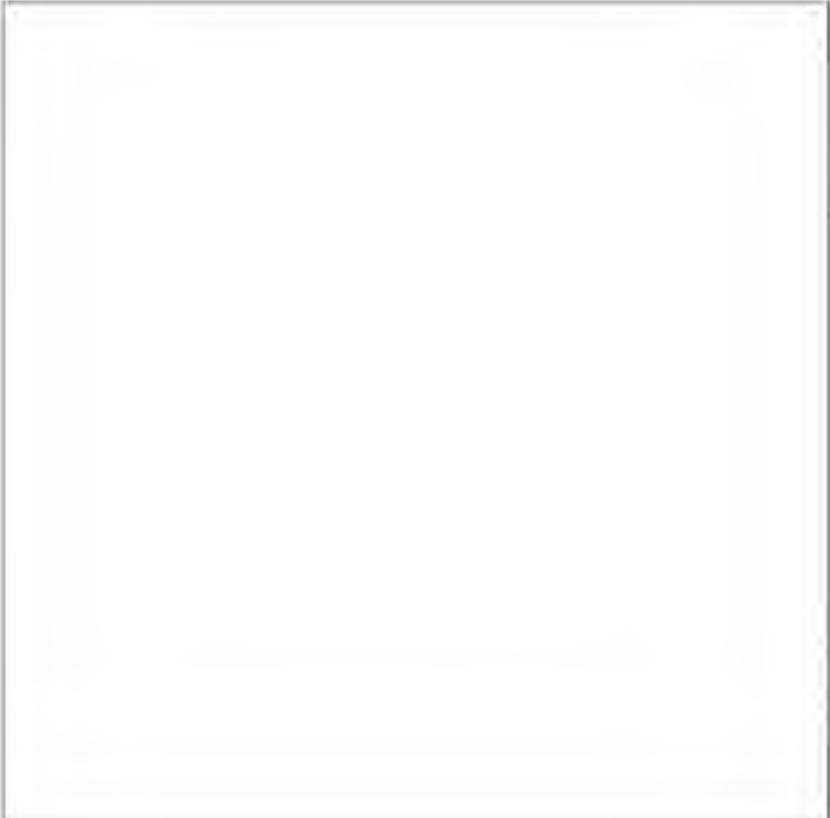
郵便物送付先およびFAX番号

送付先住所 〒160-0006 東京都新宿区舟町5
FAX番号 03-5362-3818
宛先 (株)翔泳社 愛読者サービスセンター

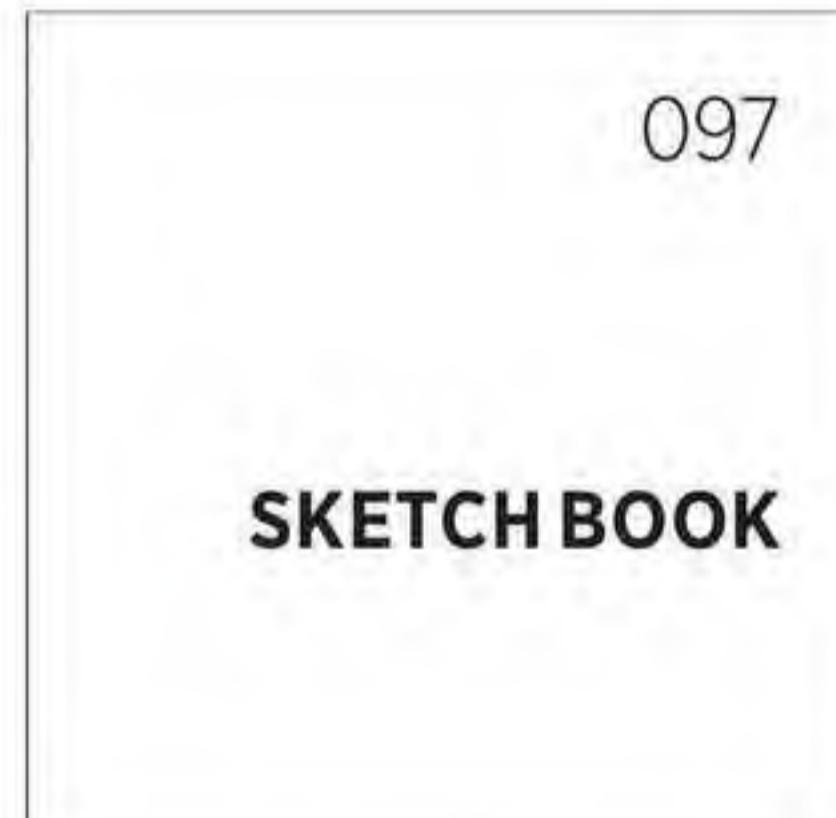
※本書に記載されたURL等は予告なく変更される場合があります。

※本書の出版にあたっては正確な記述につとめましたが、著者や出版社などのいずれも、
本書の内容に対してなんらかの保証をするものではなく、内容やサンプルに基づくいかなる運用結果に関してもいっさいの責任を負いません。

※本書に記載されている会社名、製品名はそれぞれ各社の商標および登録商標です。

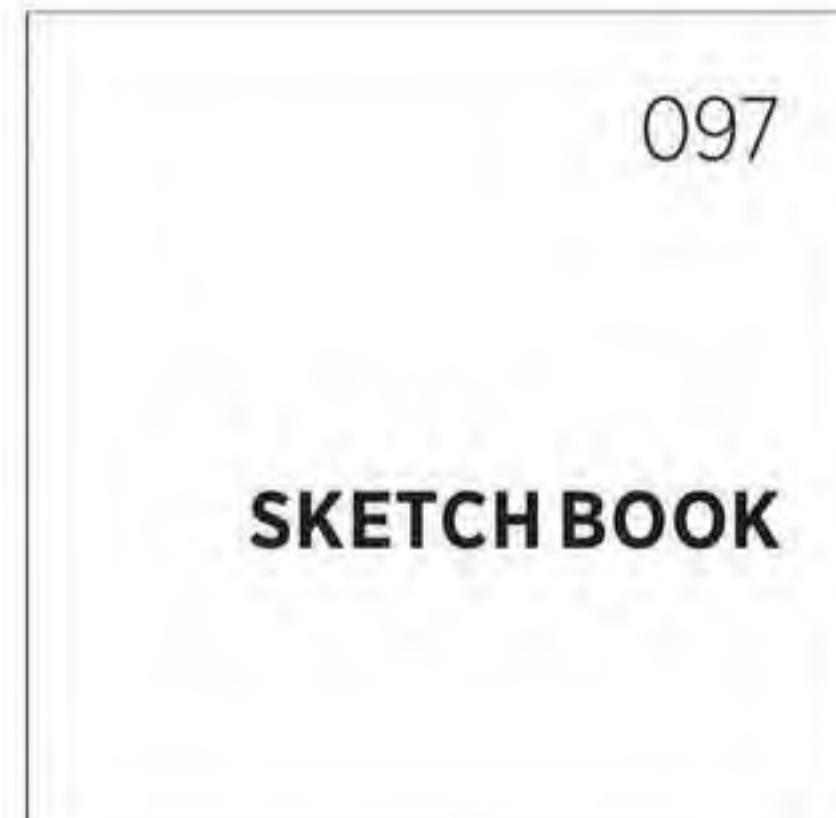


CONTENTS



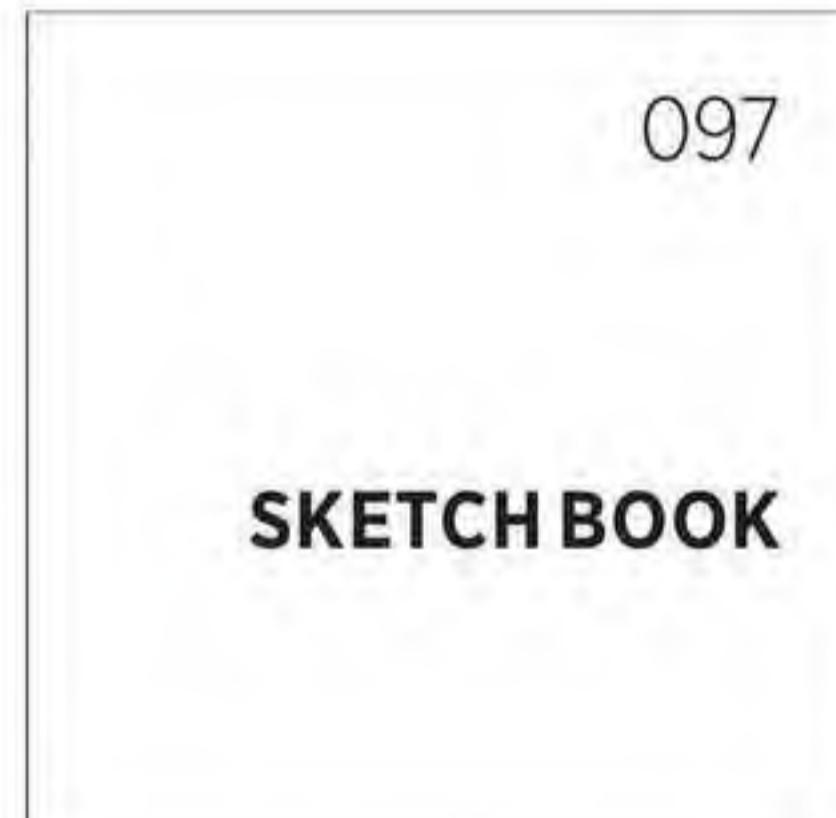
006

ART WORKS
PART 1



069

MAKING
PART 1



097

SKETCH BOOK



113

ART WORKS
PART 2



157

MAKING
PART 2



185

INTERVIEW



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

TCB

憂いや影を感じさせる繊細な人物描写が印象的なイラストレーター、TCB。本書では、これまでに発表したアートワークに加え、描きおろしのイラストメイキング、そしてスケッチ集、インタビューを収録した。TCBが描き出す世界観の魅力を、存分に堪能してほしい。





「うたかたの火照り」Personal Work／2015



「黑百合」Personal Work / 2016



「嘘のしるし」Personal Work／2017



「このまま死ねたらいい」Personal Work／2012



「この心を埋めてくれるなら誰でも良かった」Personal Work／2015

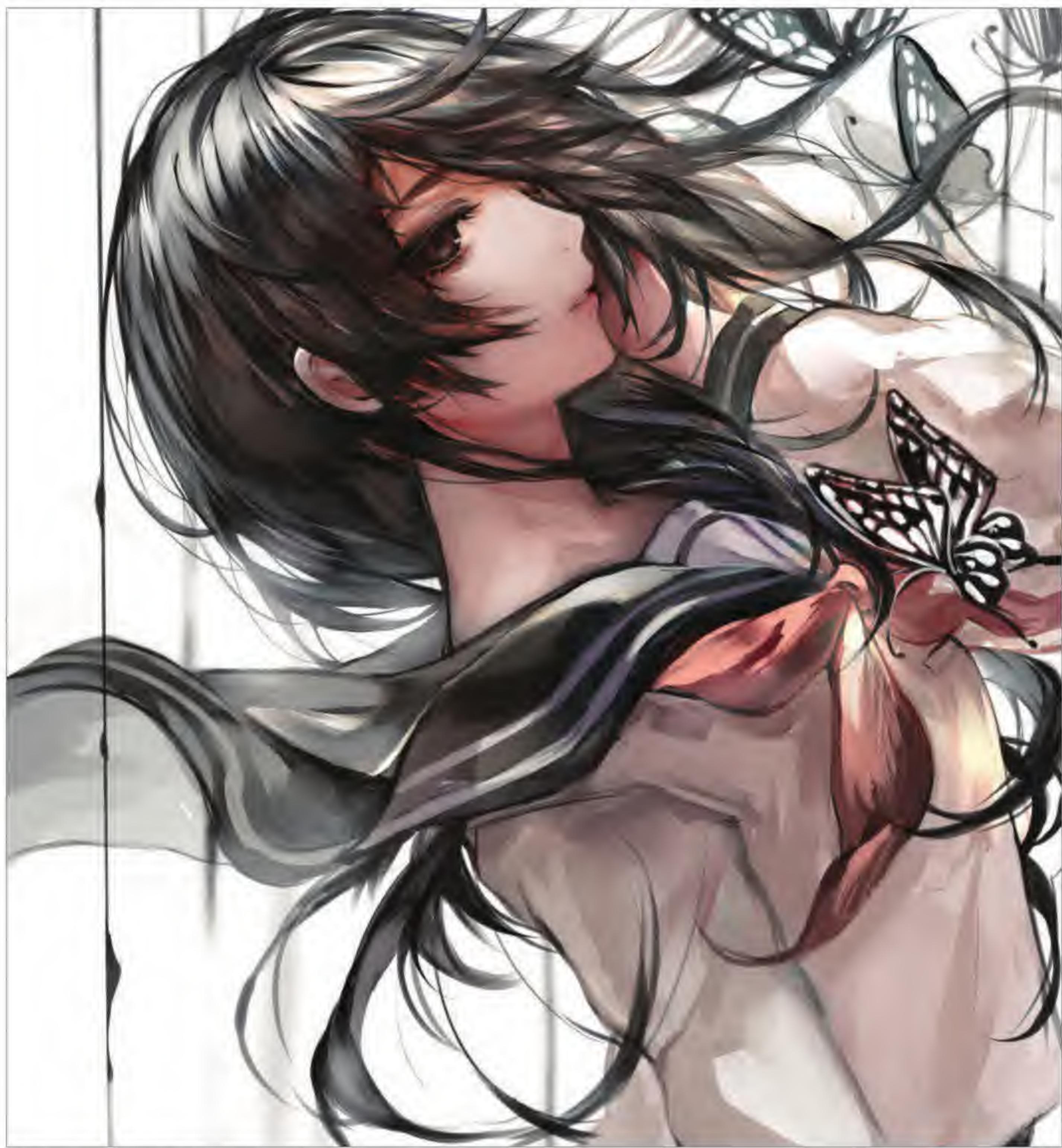




「もはやこれまで」Personal Work／2012



「シザーハンズ」グッズイラスト／2016／サンキューマート



「貴方が嫌い」Personal Work / 2016



「止めが刺せない」Personal Work / 2012



「夏を泳ぐ」Personal Work／2017





「童話コスメ」Personal Work / 2015





「今夜、私は狼になる」Personal Work / 2015





「童話コスメ／赤ずきん」Personal Work／2015

「今夜、 私は狼になる」

世界でただ一人の貴方を手に入れるのに、
手段は選ばない

—— Little Red Riding Hood





「童話コスメ／アリス」Personal Work／2015

「私をどこかへ 連れ出して」

貴方がいればどこへだって怖くないの

— Alice's Adventures in Wonderland





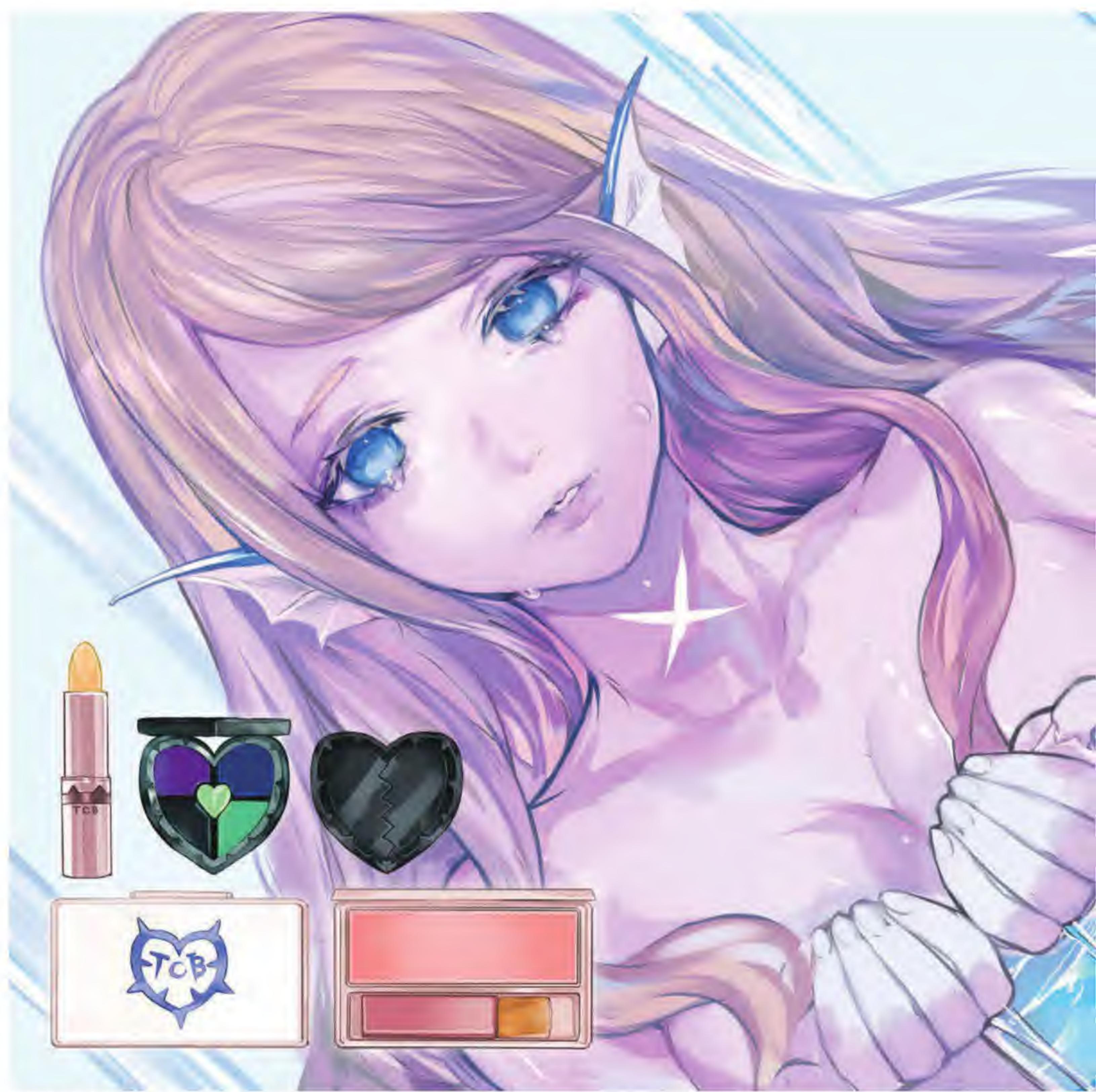
「童話コスメ／ヘンゼルとグレーテル」Personal Work／2015

「きっと
お菓子のように甘い」

お気に召したのなら、僕たちを食べて

—Hansel and Gretel





「童話コスメ／人魚姫」Personal Work／2015



「私は
泡になんかならない」

うたかた
泡沫の結末でも魔女の罠でも

貴方に逢いたい

— The Little Mermaid



「童話コスメ／白雪姫」Personal Work／2015

「無邪気なふりは もうおしまい」

毒リンゴを食べたのは私じゃないわ、

——Snow White

貴方よ王子様





「童話コスメ／ラブンツェル」Personal Work／2015



「貴方が私を
見つけてくれたの」

塔の中で、今日も貴方の夢を見る

Rapunzel

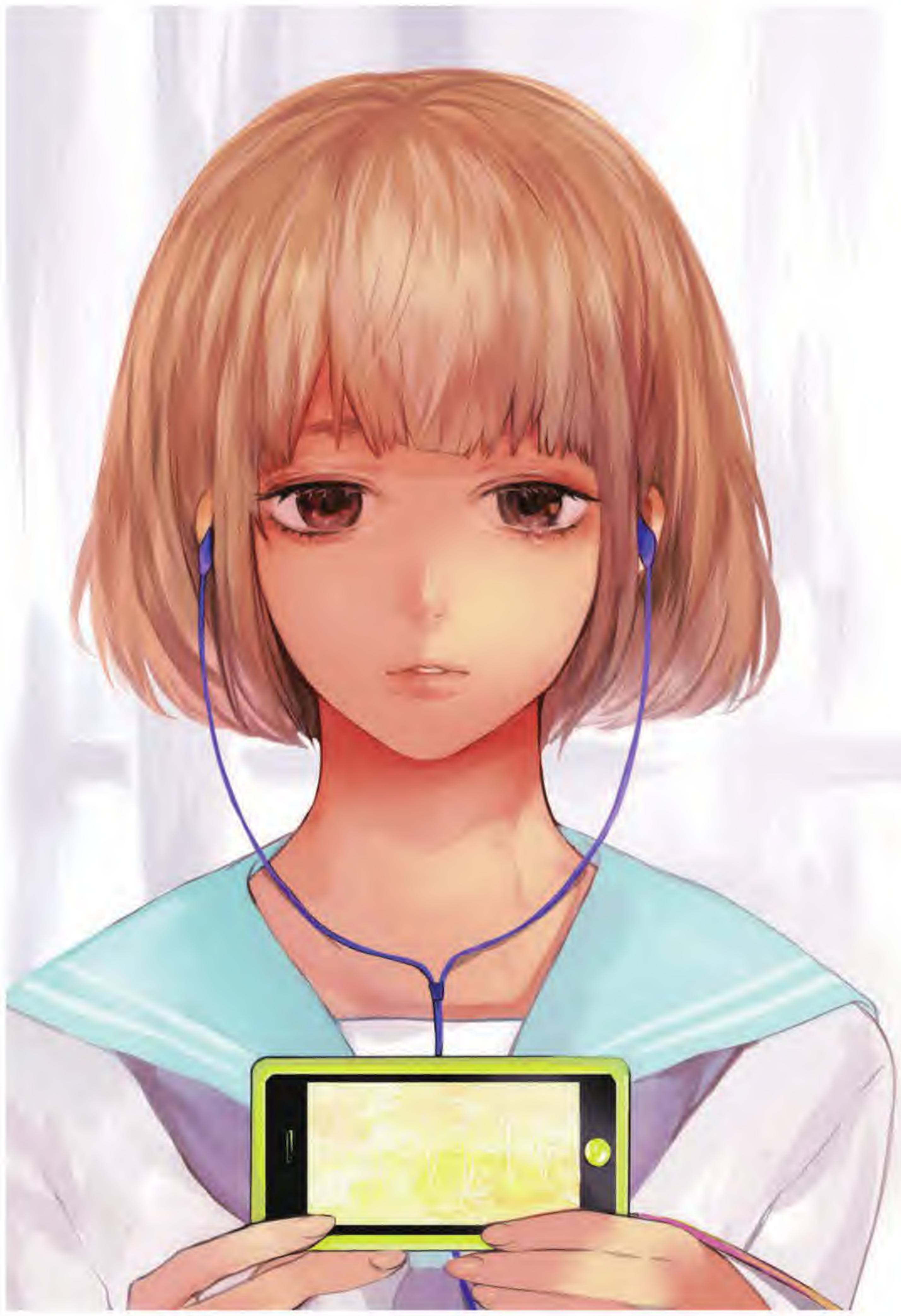




「乙女童話 赤ずきんちゃんの甘い戻」ピンナップ／2015／ブックウォーカー



「乙女童話 赤ずきんちゃんの甘い罠」漫画表紙／2015／ブックウォーカー





「秘密」Personal Work／2015



「希美まゆ」ファンイラスト／2016





「殺されたほうがまだマシだわ」Personal Work／2013





「夢」Personal Work / 2016





「その日、僕は天使になった」Personal Work／2014



「クレープ」Personal Work / 2017

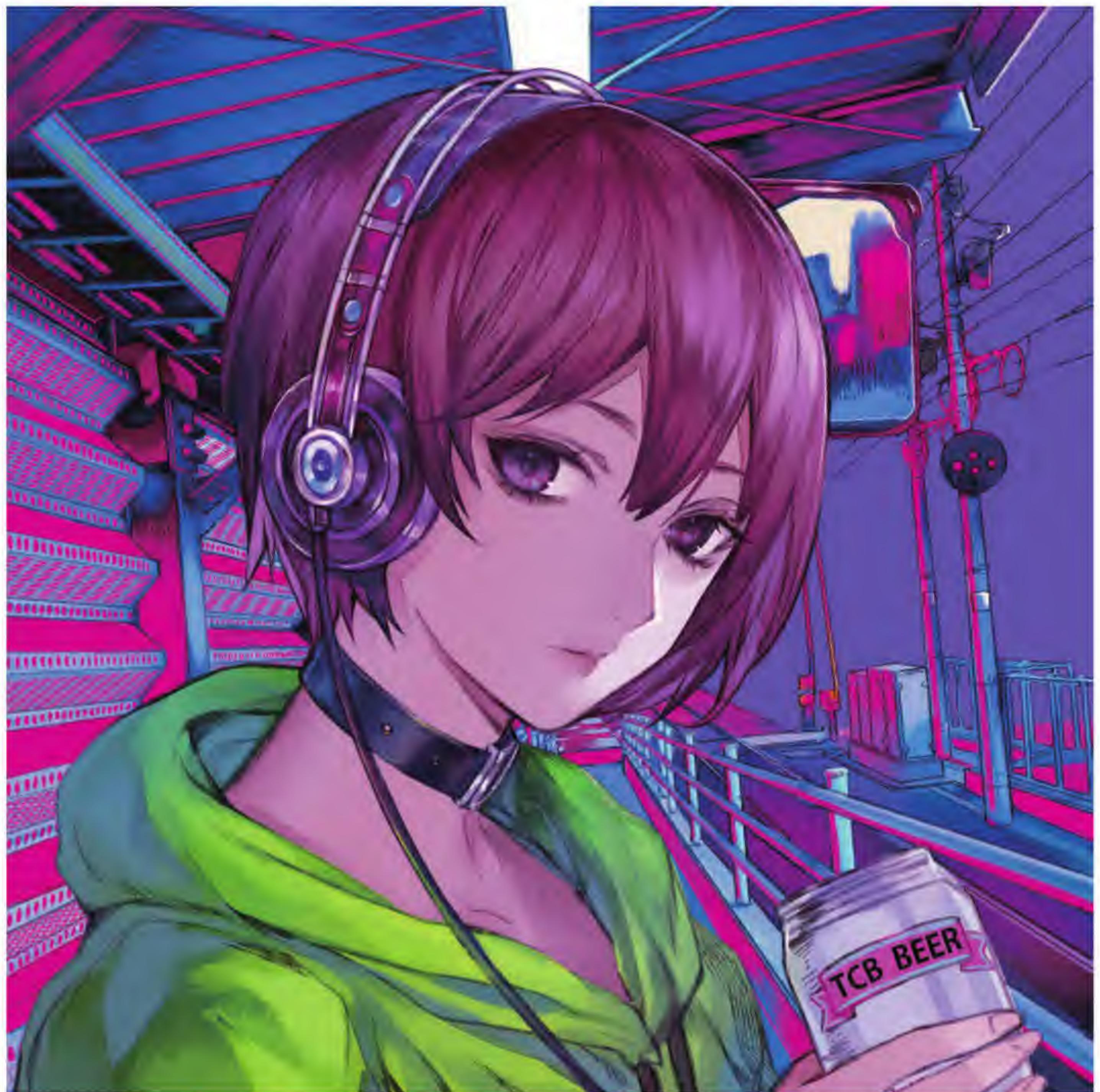




クリアファイル用イラスト／Personal Work／2015



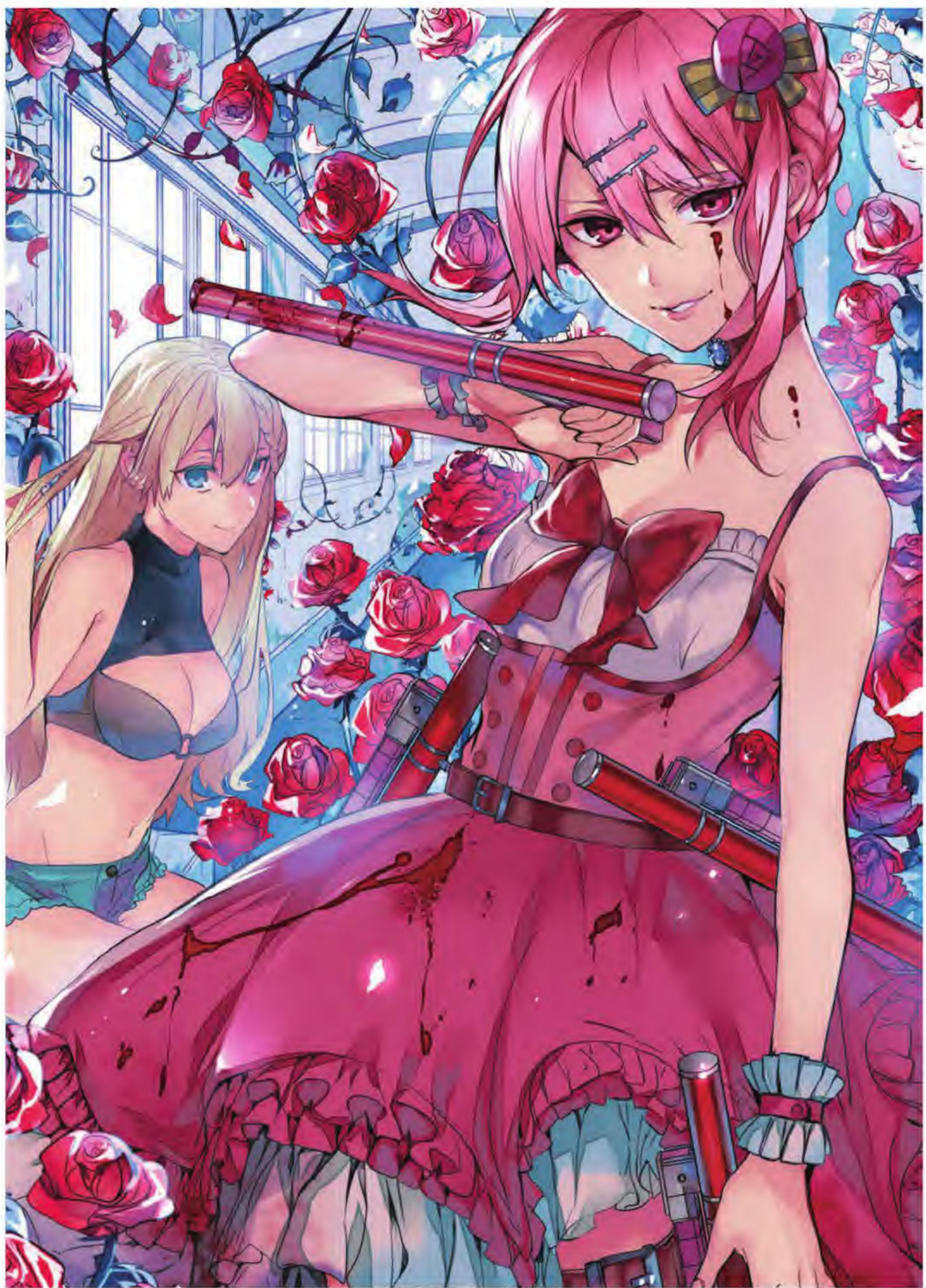
「僕たちは同じひとつの夢を見る／綱田理理」装画／2016／集英社



「R's/希美まゆ」CDジャケットイラスト／2015／ミルキーポップジェネレーション



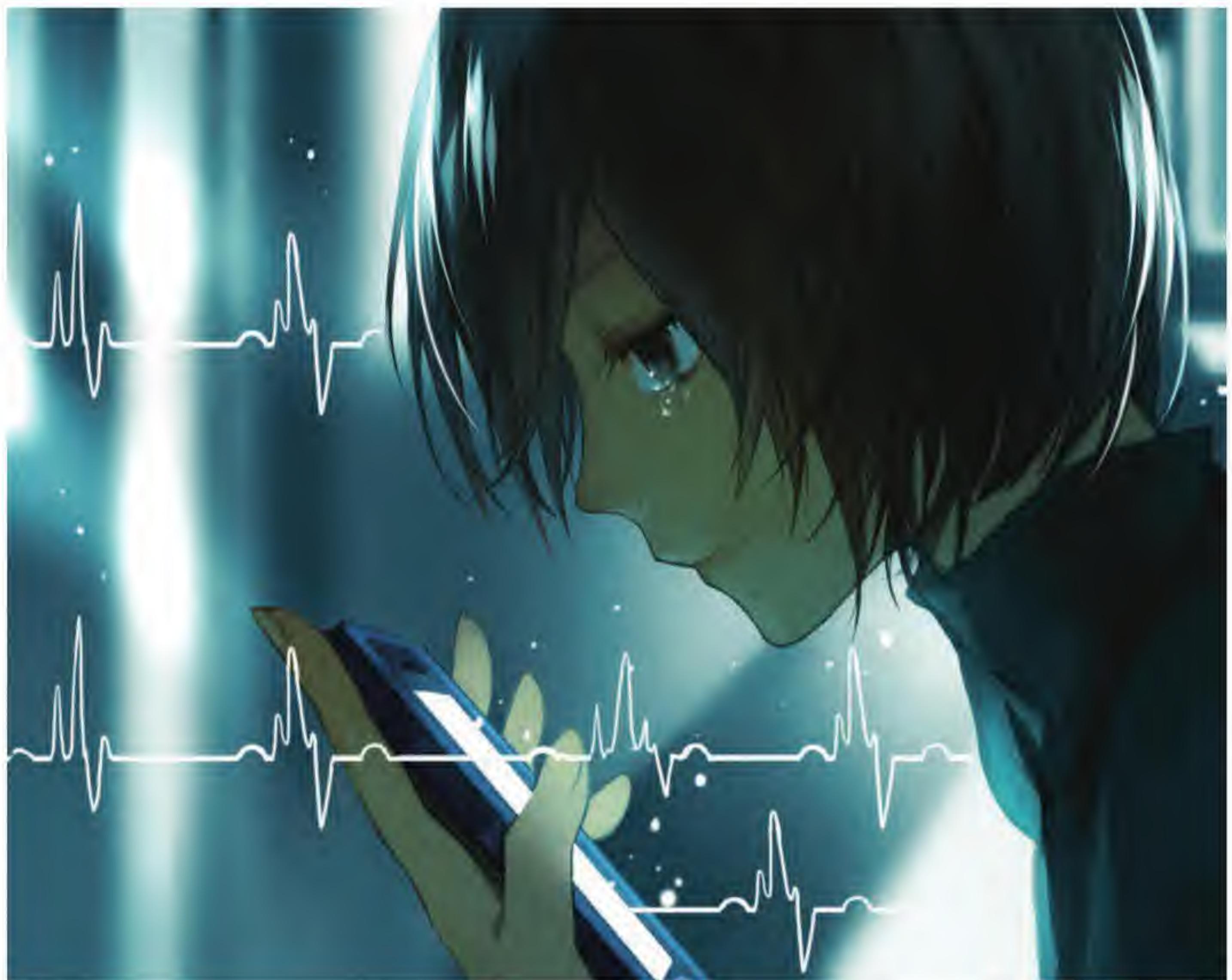
「感染少女 1巻」表紙／2016／GA／ベル



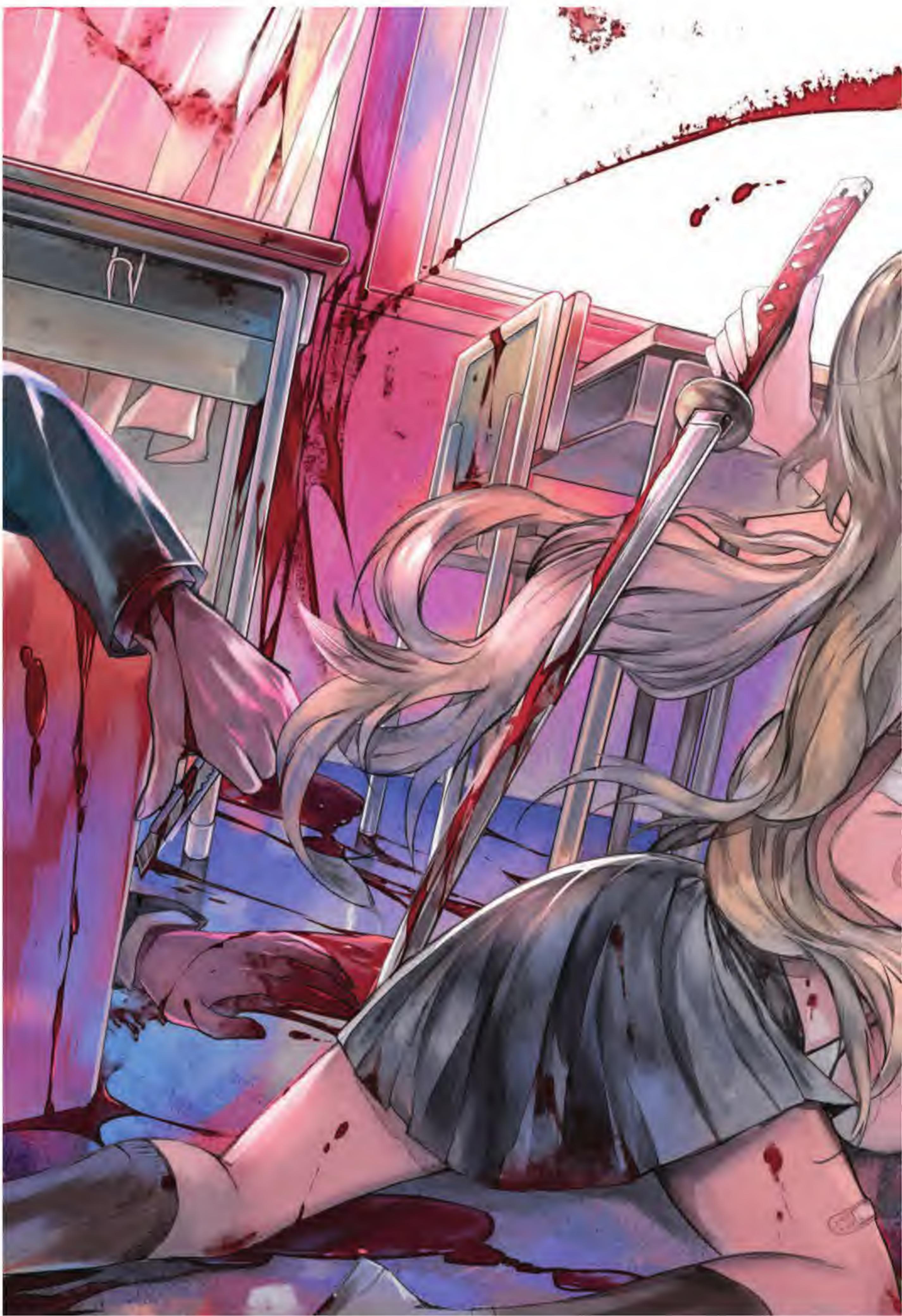
「感染少女 2巻」表紙／2016／GA／ベル



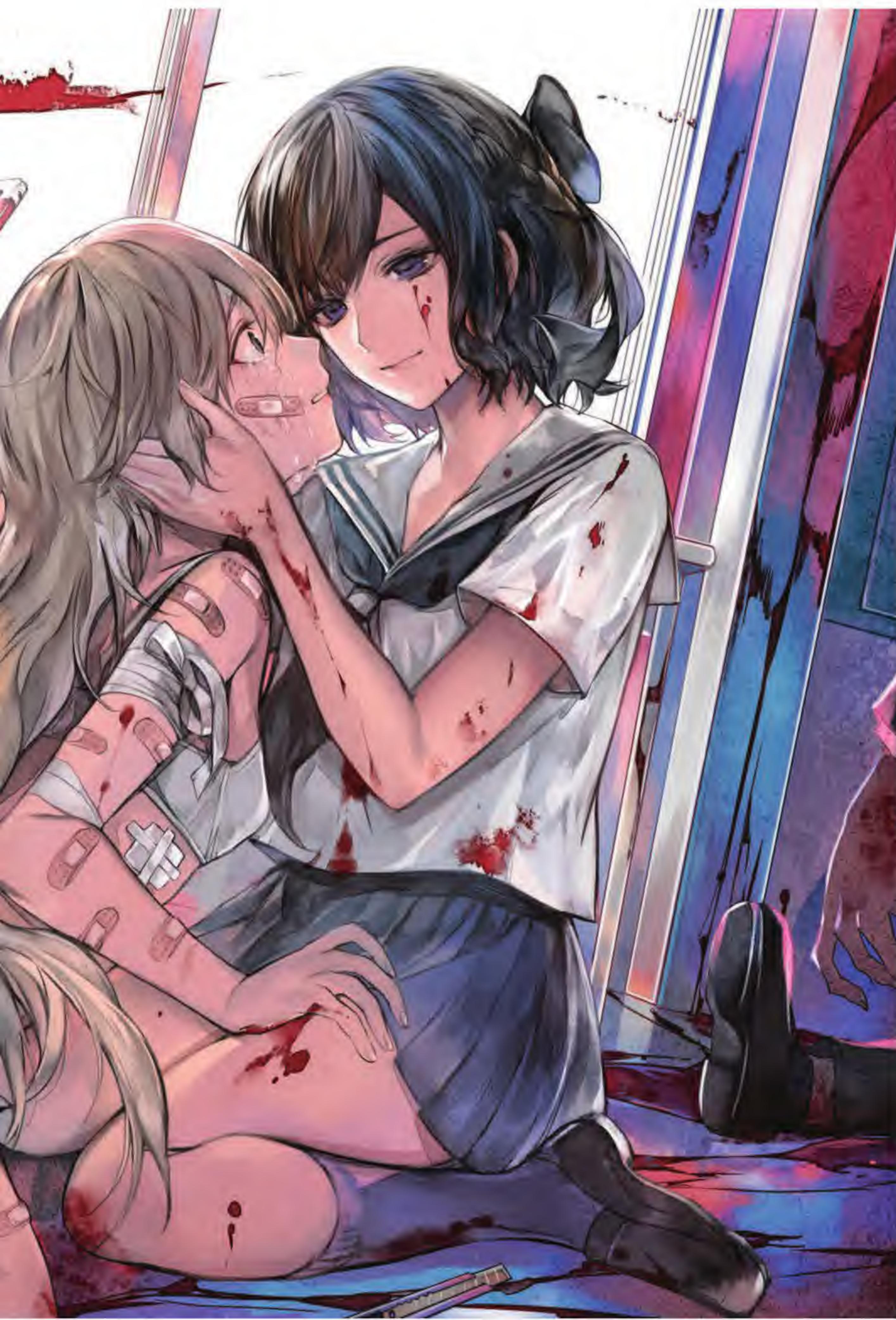
「童話ヒロイン(男)」特典イラスト／2016～2017／とらのあな



「雜音」Personal Work / 2012

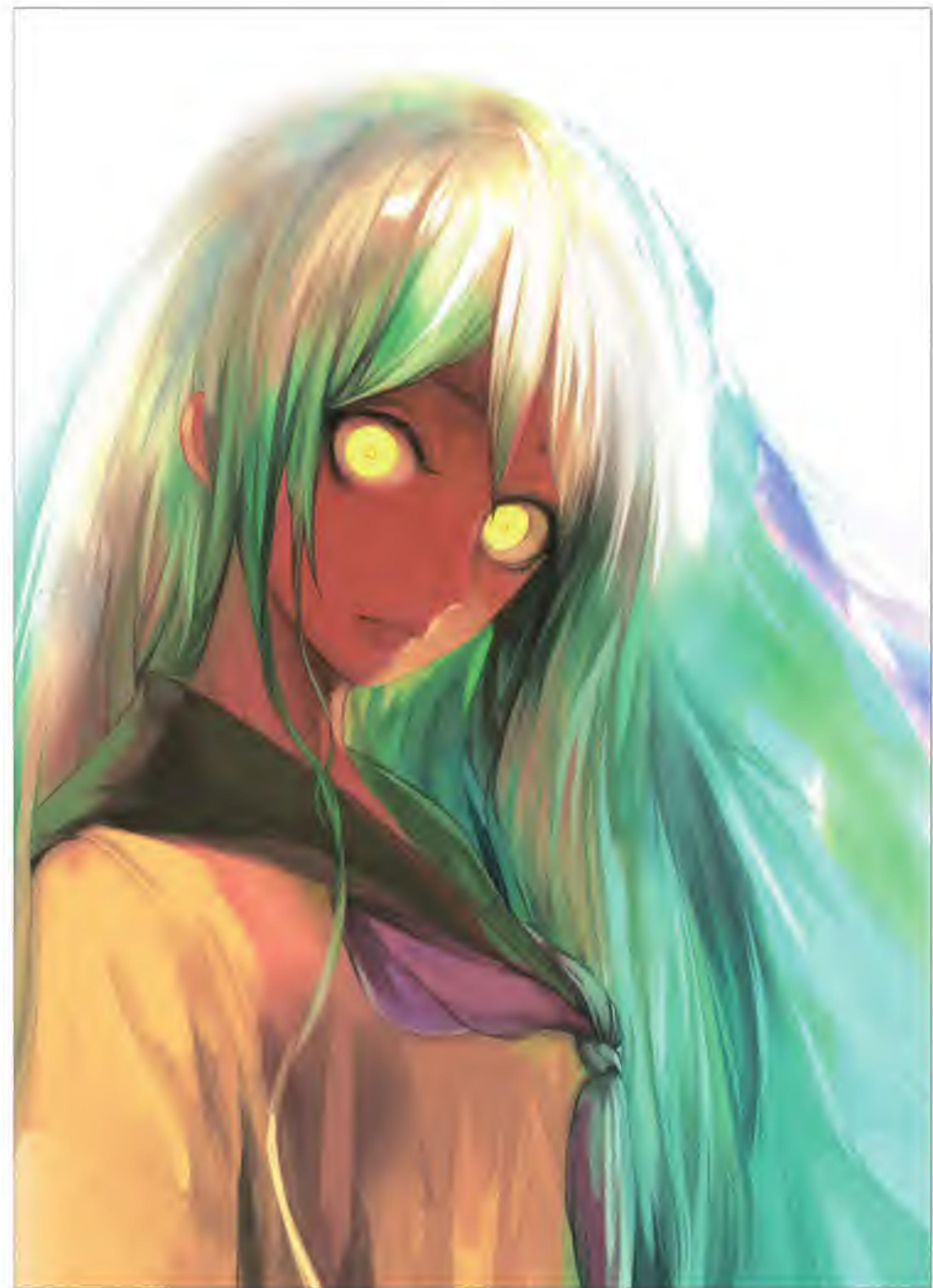


「惡役」Personal Work / 2016





「気づかなくてごめんね」Personal Work／2012



「妖し」Personal Work / 2011



「ほっと」Personal Work/2012





「めすめす」Personal Work / 2014



「君を穢すことを許してくれ」Personal Work / 2017



「君を知るべきではなかった」Personal Work／2014





「いいごね」Personal Work / 2016





「頭痛」Personal Work / 2015



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 1





01

色ラフを基に線画を描き起こす

まずははじめに、全体の構成と配色をイメージした色ラフをつくります。このラフの段階で、イラストのテーマを考えながらイメージをまとめておきます。

S T E P

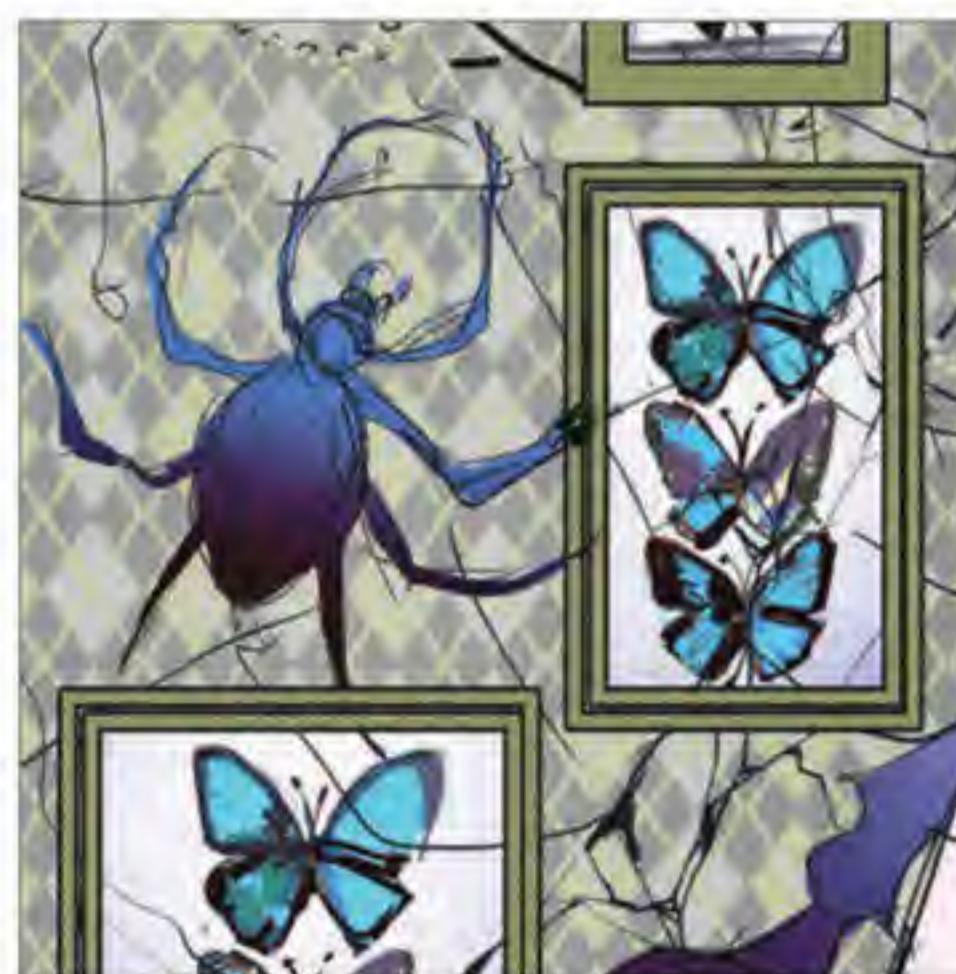
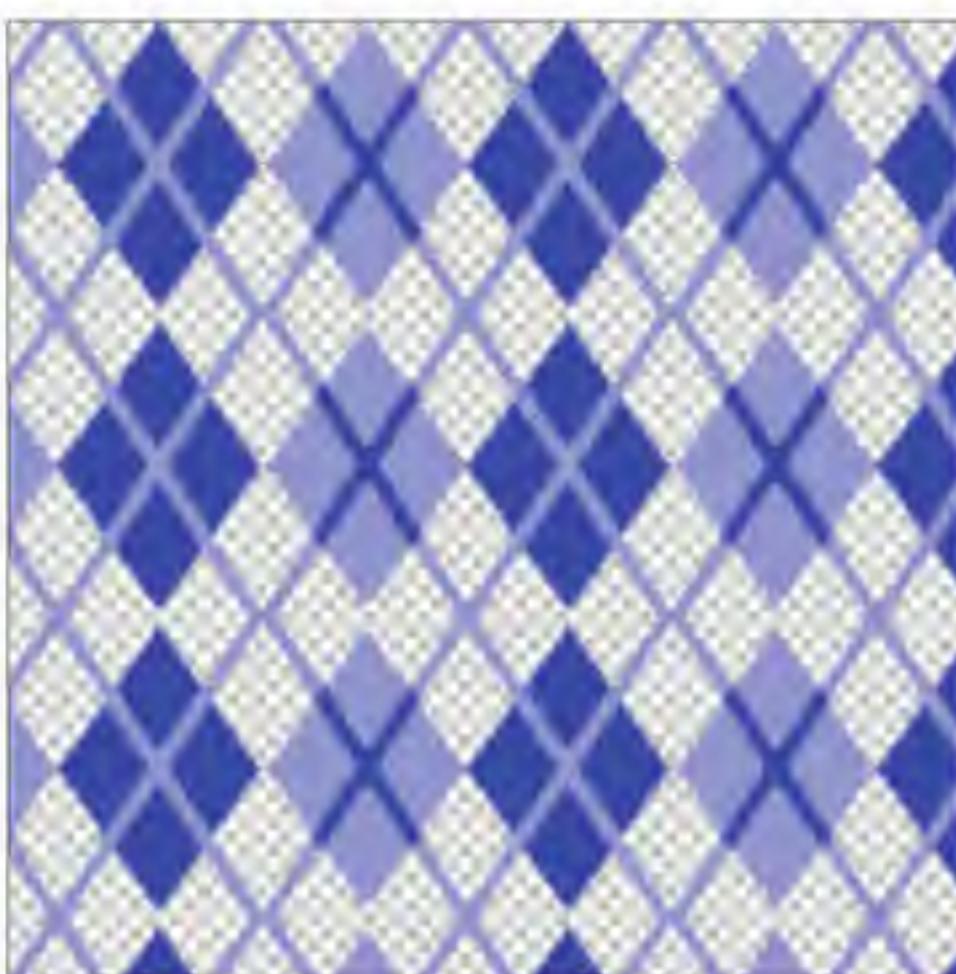
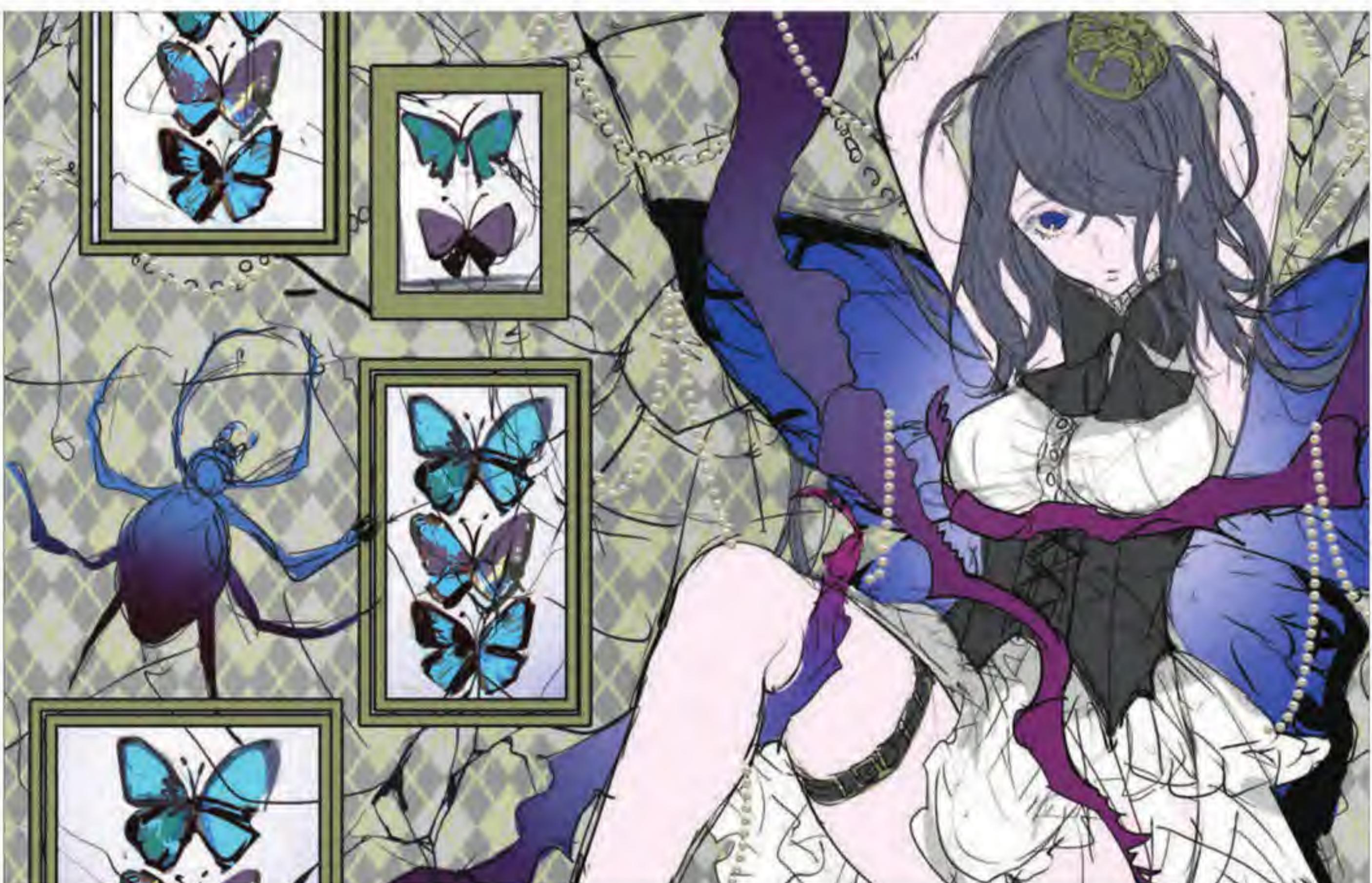
1 大まかなラフから全体の構成をまとめていく



はじめに、ラフを描いて全体の構成を考えます。ここではCLIP STUDIO PAINTを使い、ざっくりと大ラフを描いたあと、前面に新規レイヤーを作成して細部を描き起こしました(上)。左下の図は、最初に描いた大ラフです。今回、描きたいと思ったテーマは「罠」。パッと思いついたのは、巣を張り相手を罠にはめて捕食する蜘蛛でした。でもそれだけでは普通すぎるから、「裏」をつくりたい。もし蜘蛛が蝶に固執し、恋に溺れたなら。魅了されたなら。罠に嵌める側が罠に嵌ったら、その結末は? そういう風に楽しく考えながら、まずラフのイメージをまとめました。

STEP

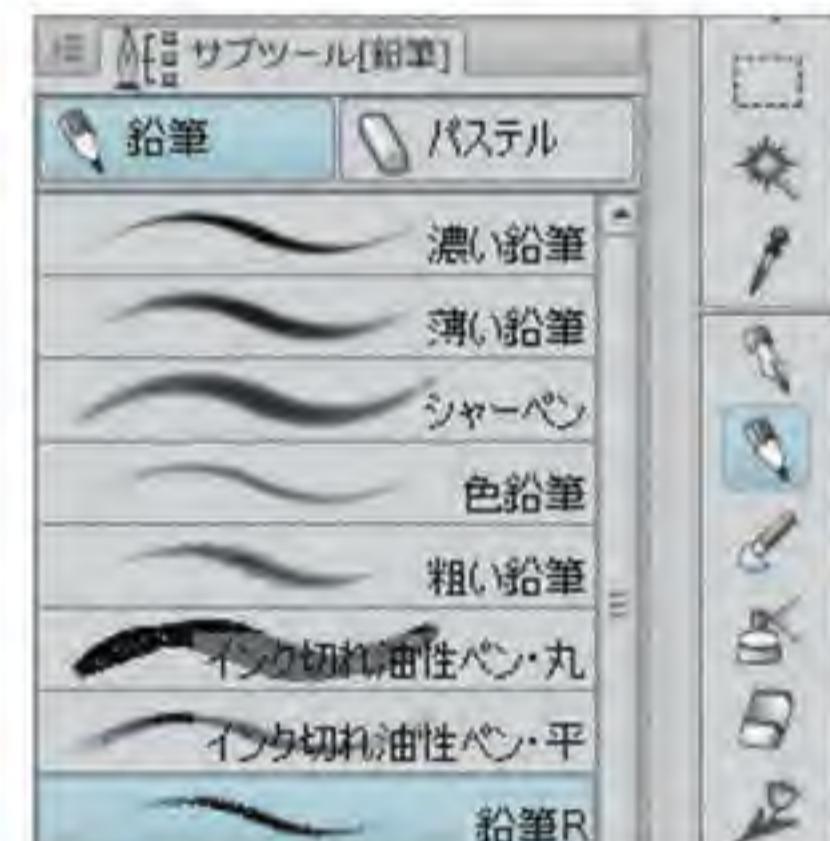
2 ラフの線画に着彩して色ラフを作成



線画の背面に新規レイヤーをいくつか作成し、大まかに着彩して色ラフをつくります（上）。ここでは、蜘蛛の周囲に標本のイメージで蝶を描き加えました。また、背景用に自作のアーガイル柄を用意し（左下）、柄のレイヤーを背景のグレー地の前面に配置して[合成モード：除算]で重ねました（右下）。なお、今回の作品を含め、個人でイラストを描くときのこだわりは、どこか「影」や「裏」をつくること。見ている人が考えさせられるような意味を込めた絵にできればと思って、テーマやイメージを決めことが多いです。アイデアは、街中を歩いていたり、音楽や映画を鑑賞していたりするときなどにフッと思いつくことがあるので、忘れないようにスマホのメモ帳に書き留めておきます。

01 色ラフを基に線画を描き起こす

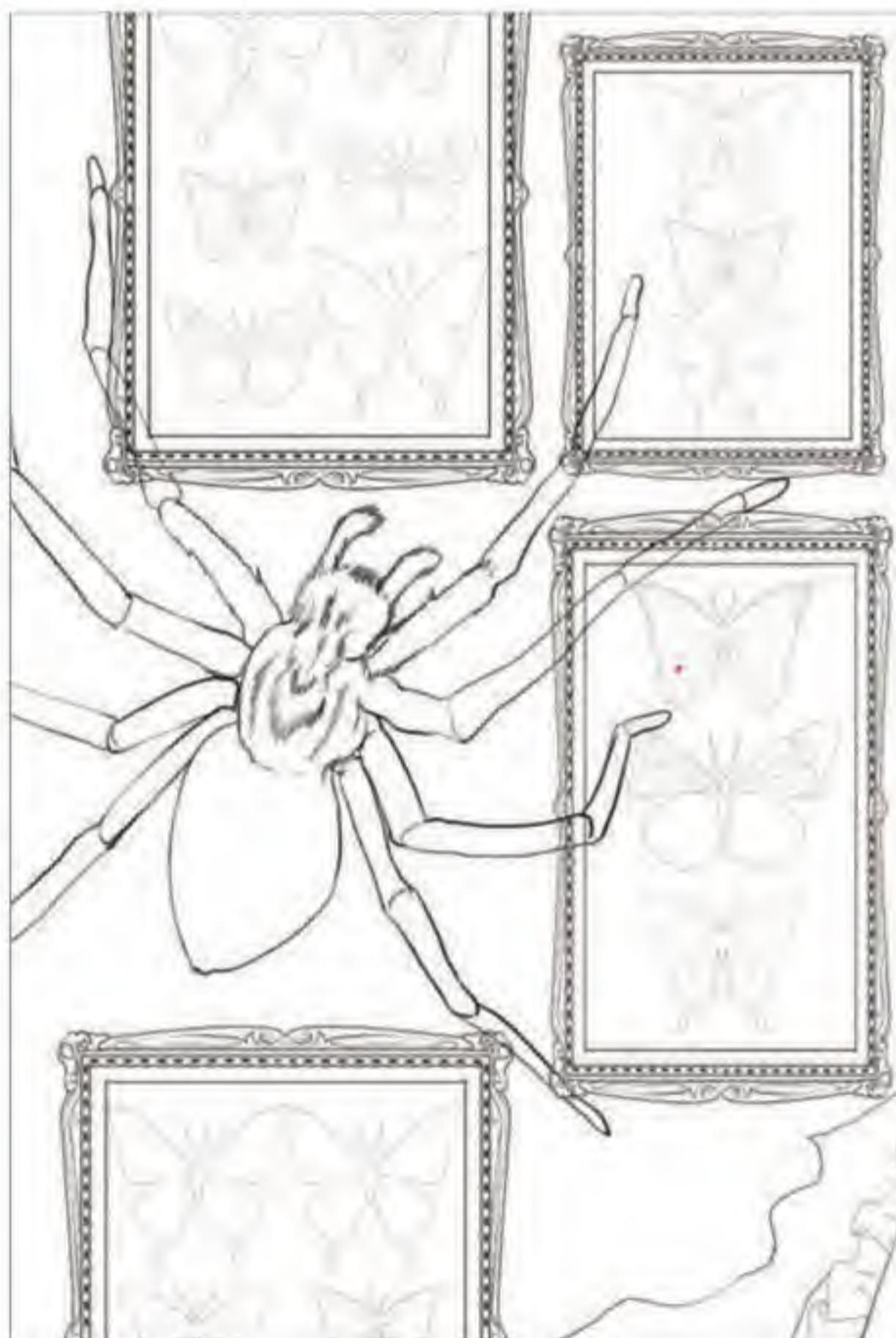
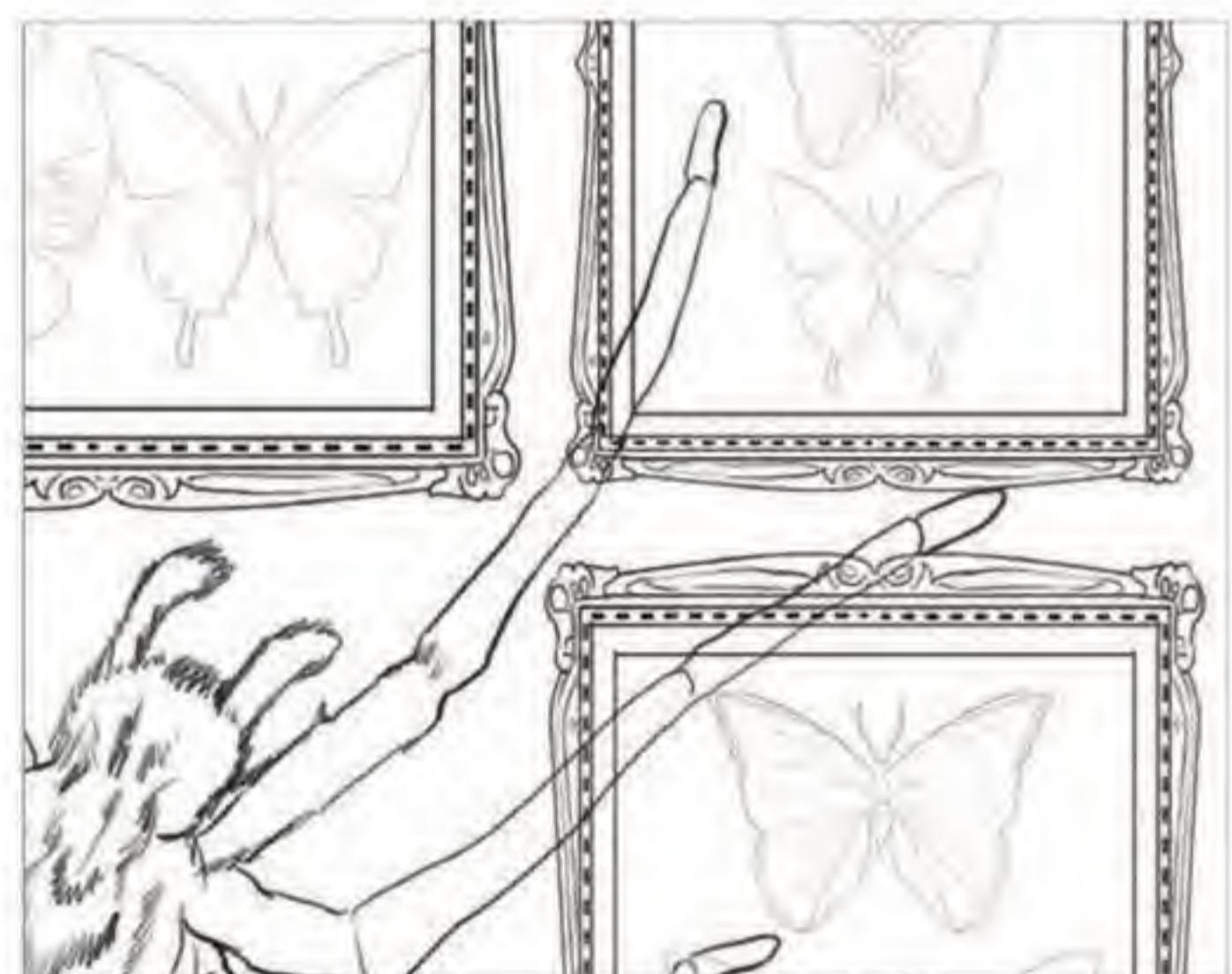
3 色ラフをトレースして線画を清書する



色ラフを基に、線画を描いていきます（左上、左下）。ここでは、まずラフの全レイヤーを「新規レイヤーフォルダ」にまとめ、[不透明度]を下げて表示を薄くしました（右上）。次にその前面に新規レイヤーを作成し、CLIP STUDIO PAINTの鉛筆風のブラシで線画を描き起こしました。普段はSAIですべてを仕上げことが多いのですが、今回のイラストでは、CLIP STUDIO PAINTにある「鉛筆」ツールの「鉛筆」→「鉛筆R」がアナログ調で書き味が良かったので、使用しました（右下）。

STEP

4 人物のディテールや蜘蛛なども描き起こす



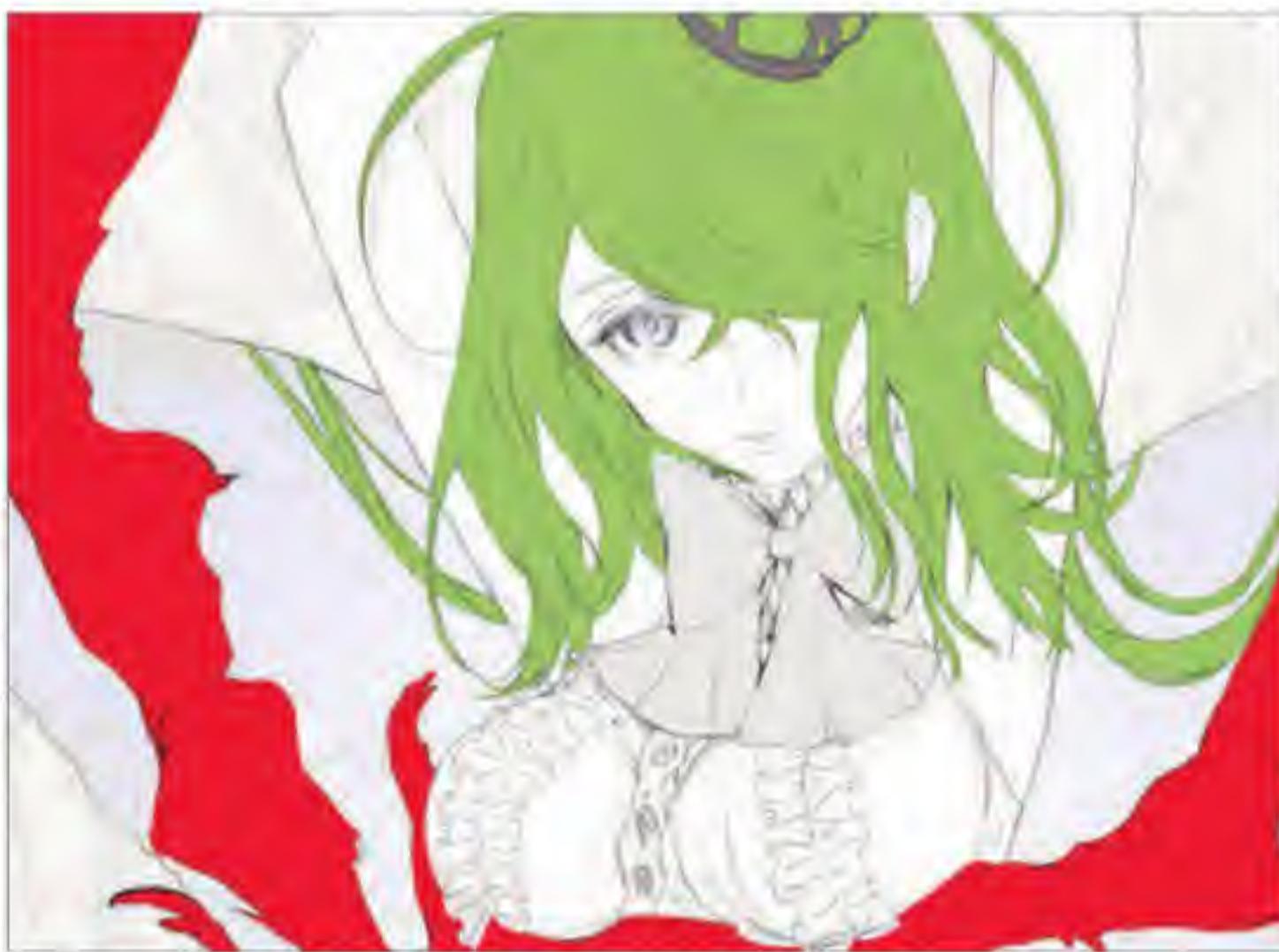
必要に応じて新規レイヤーを作成し、女の子の衣装のディテールや(左上)、蜘蛛、蝶など他のモチーフも描いていきます(右上)。蝶は左右の片側を描いて複製し、左右反転させてシンメトリーにしました。額縁は[図形]ツールを使って直線部分を描画。点線の装飾は[直接描画]→[直線]を[ツールプロパティ]パレットで[ブラシ形状:破線]に設定して描きました。また、曲線の装飾部分も蝶と同じように片側を描いて複製し、左右対称にしています。

全体の塗り面を整えて着彩を開始

清書した線画に沿って、パーツごとにべた塗りで色を塗り分けます。
その塗り面をベースに着彩しますので、塗りこぼしのないように注意します。

S T E P

1 パーツごとにベースの色を塗り分ける



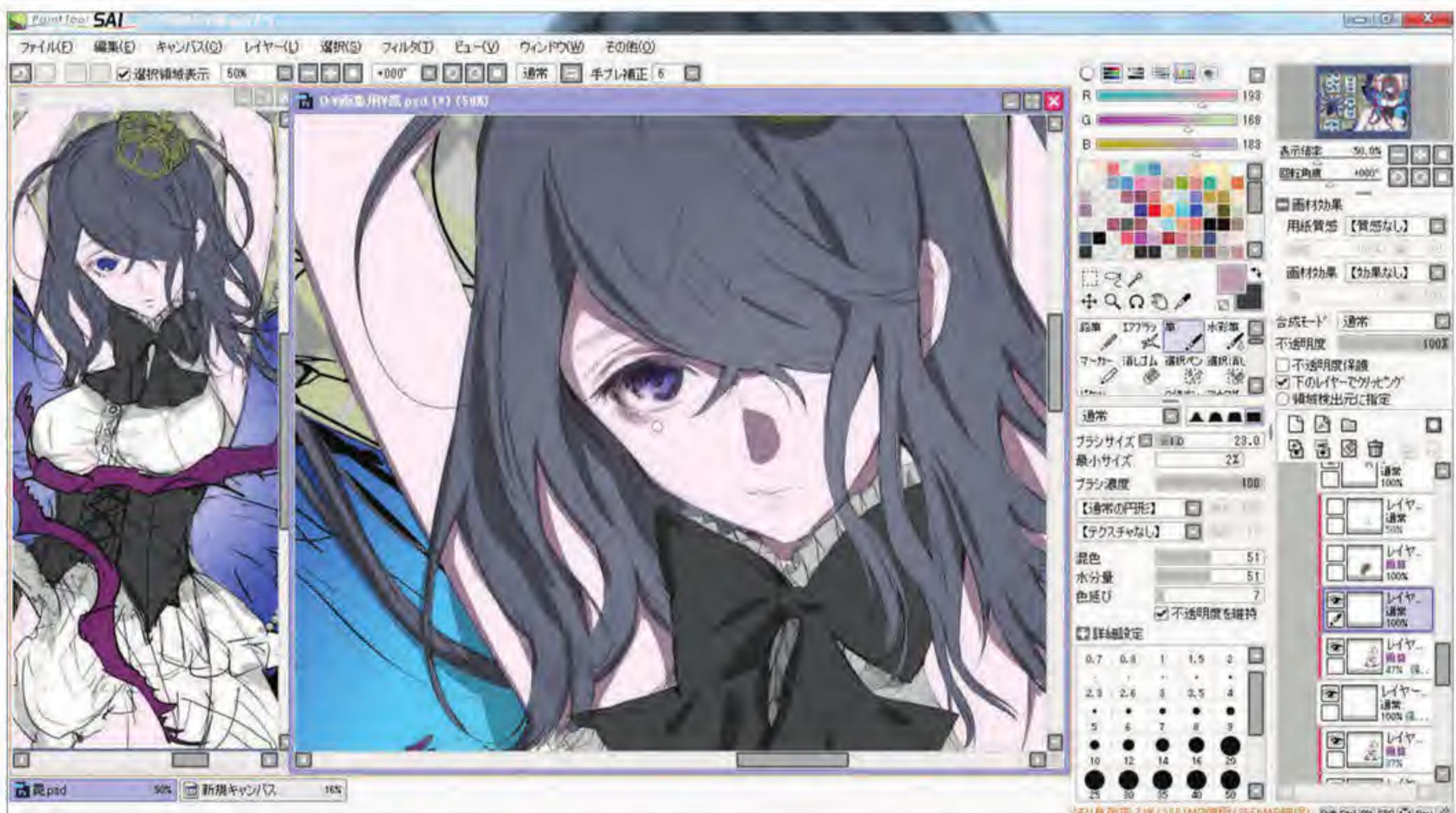
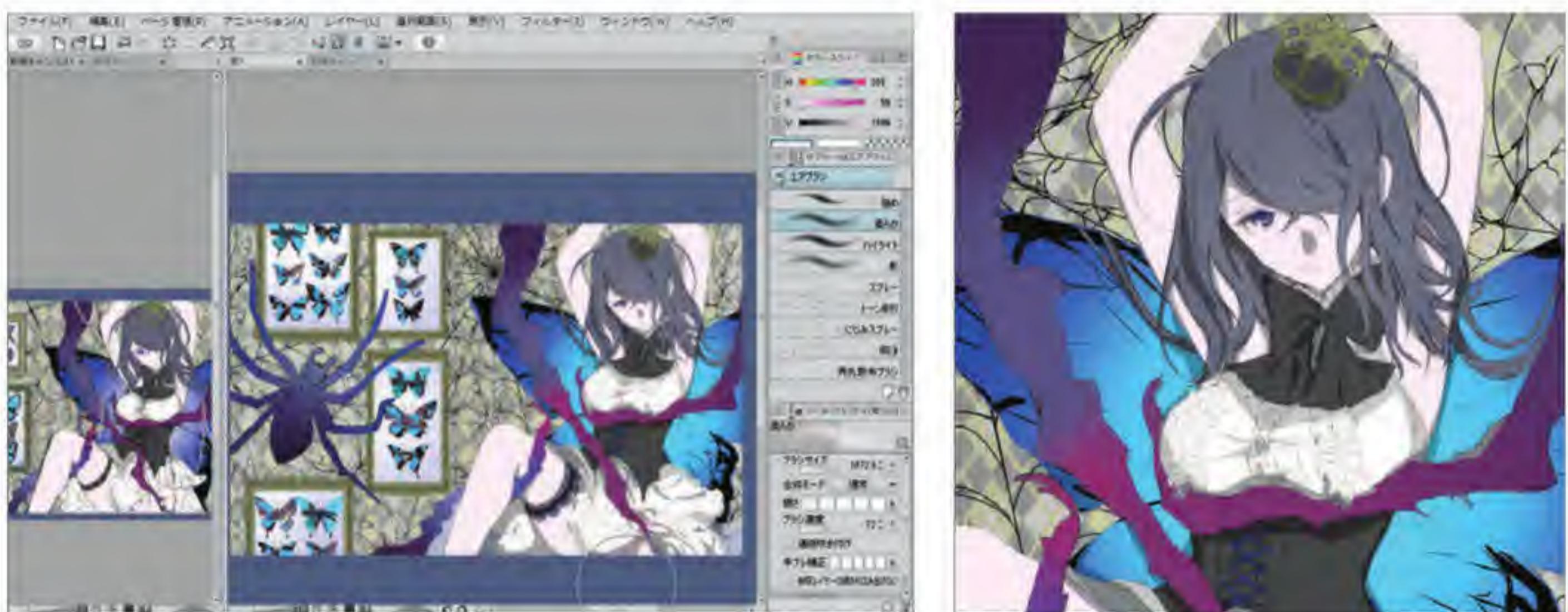
線画が描けたら、着彩するためパーツ分けを行います。目で見て判断しやすい適当な色で、塗りこぼしのないように塗り分けていきます。後々着彩しやすいように髪、顔、服などの各パーツをレイヤー分けしながら、[塗りつぶし]ツールや[筆]ツールでべた塗りします(左)。色分けができたら、[レイヤー]パレットで各パーツの塗り面のレイヤーをそれぞれ[透明ピクセルをロック]に設定し、[スポット]ツールでラフの色を拾いながら、パーツごとにベースの色を塗り重ねていきます(右)。



ベース色をべた塗りしていくと、パッと見たときに全体の色味が掴めてきますので、バランスを見ながら部分的にグラデーションを入れてみるなど調整します。また、ここでは脚に巻かれたベルトをニーハイソックスに変更するなど、ラフの段階(左)では読み取れなかった直したい部分に調整をかけました(右)。

STEP

2 乗算レイヤーで大まかに全体の影を入れる

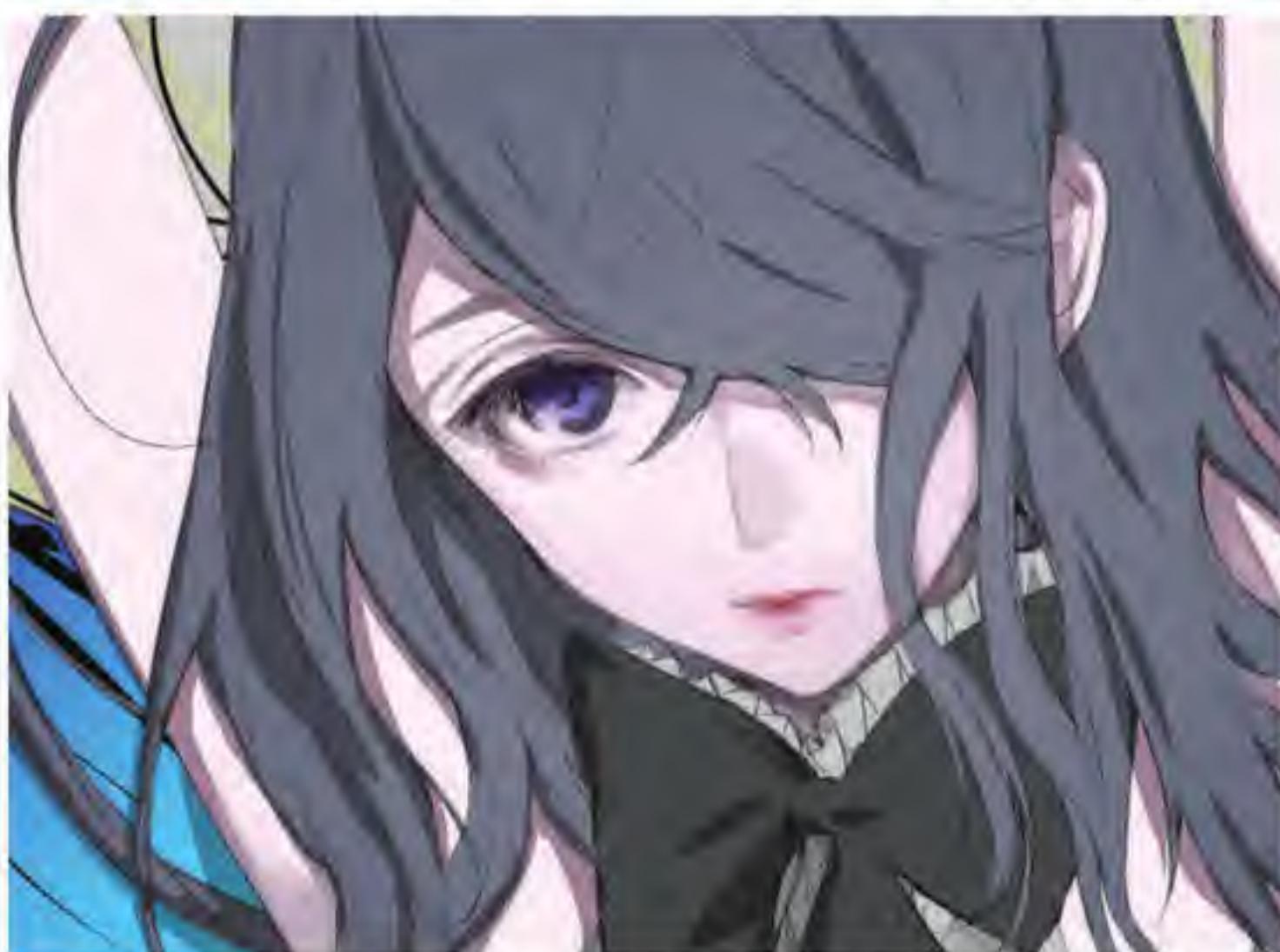
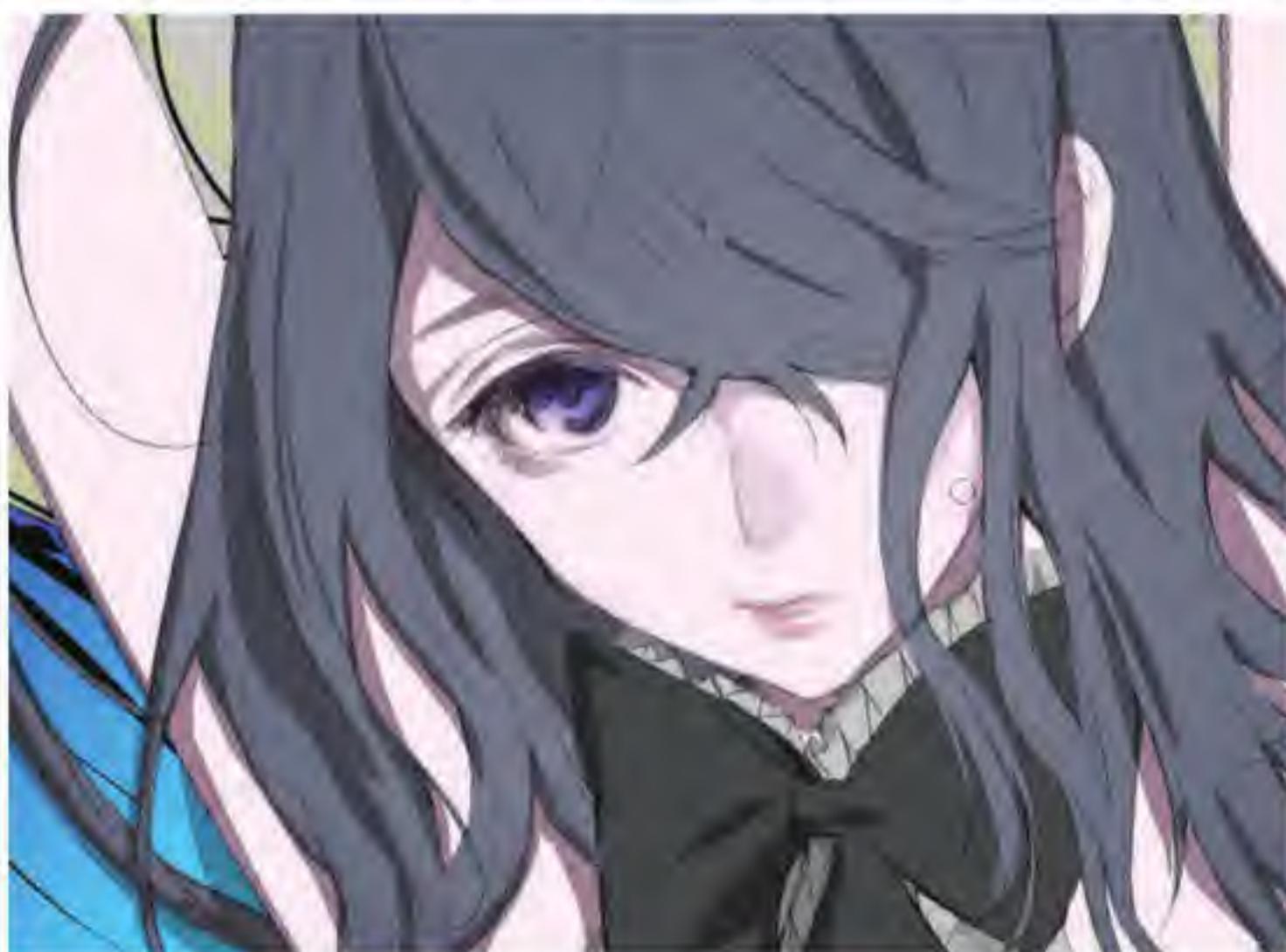
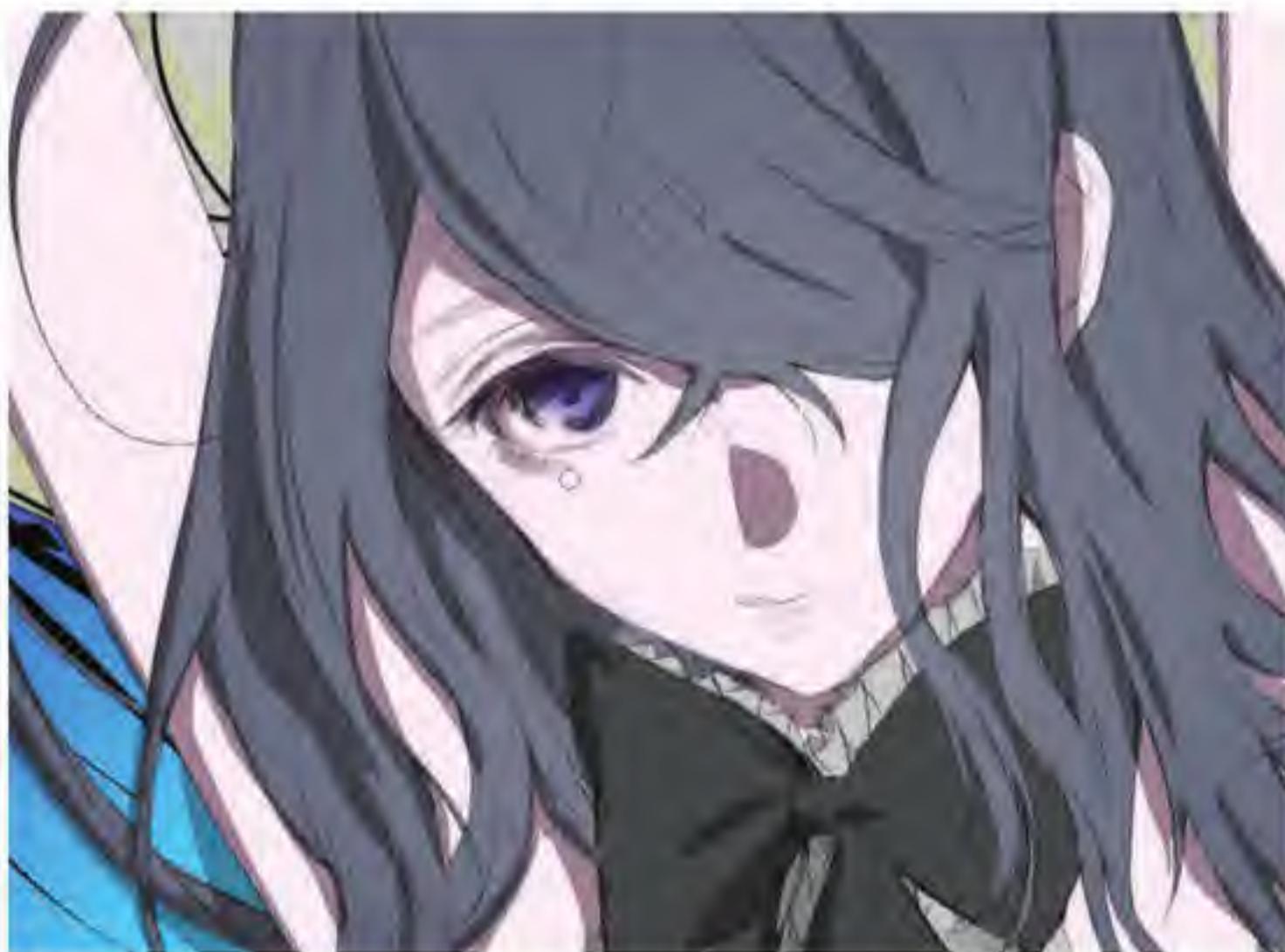


メインの女の子に影を入れます。まずは、女の子に着彩したレイヤーを[新規レイヤーフォルダー]にまとめ、前面に新規レイヤーを作成して[合成モード:乗算]に設定後、[下のレイヤーでクリッピング]に設定します。続いてレイヤーの[不透明度]を下げ、女の子全体にかかる影を黒一色で描きます(左上、右上)。こうしてあらかじめ全体的な影を入れておくと、最初からパートごとに細かく影を描いていくよりも全体の明暗バランスを把握しやすく、後々塗り悩むこともあまりないと思います。この全体的な影をベースに、SAIに移動して個々の影を整えていきます(下)。



STEP

3 顔の影をなじませて化粧などを描き込む

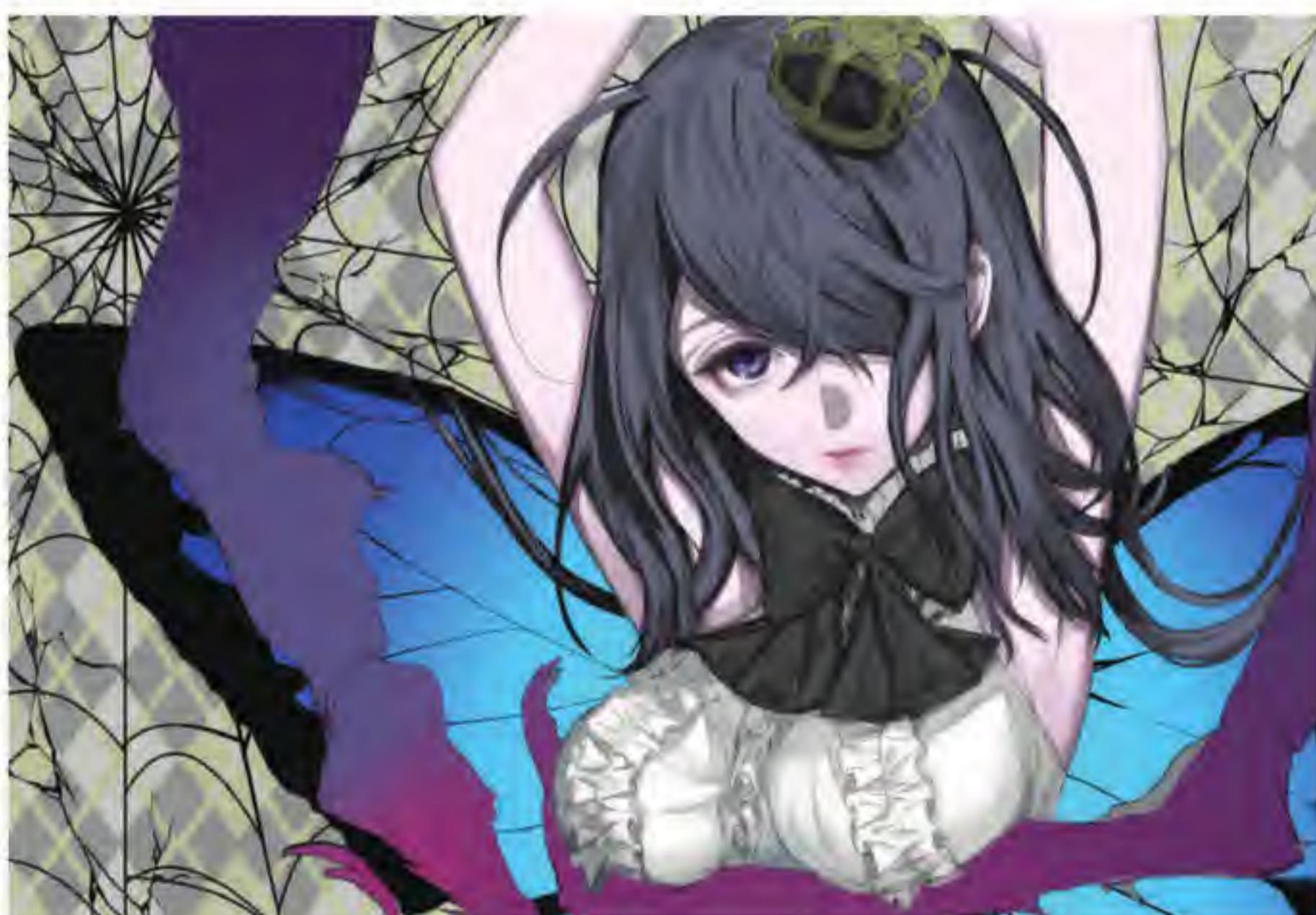
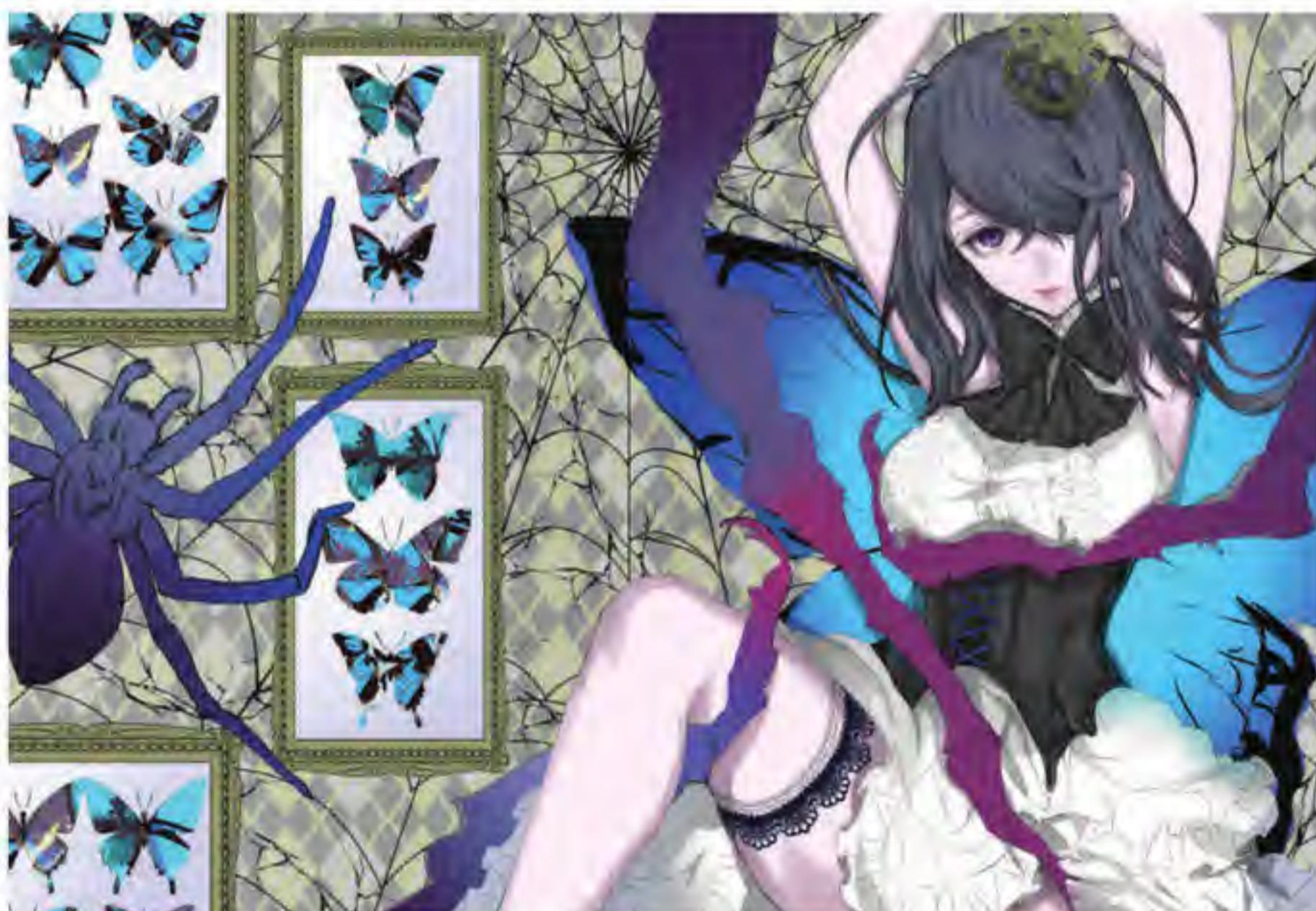


SAIで女の子の肌部分の影を塗り進めます。まずは先ほどの影レイヤーを複製して肌のベース色の前面に置き、[下のレイヤーでクリッピング]に設定して影が肌のみにかかるようにします。次にその影レイヤーを[不透明度保護]に設定して色を塗り替えたり、[不透明度]を下げたりして肌になじませたら、[筆]ツールでぼかしながら整えます。同時に、前面にもうひとつ新規レイヤーを作成して細かい影を塗り足しました。その後はメイクのように肌や唇に色味を加え、顔全体に薄く[エアブラシ]ツールで影を入れ直して立体感を出すなど、全体を整えていきます。左図は上から順に着彩の過程、右図は着彩部分のレイヤーと[筆]ツールの設定です。なお、複製元の影レイヤーは非表示にしておきます。

02 全体の塗り面を整えて着彩を開始

S T E P

4 他の肌部分や衣装の全体的な影も整えておく



先ほどの顔部分と同じように、腕など肌の他の部分も影をぼかし、塗り重ねながら整えていきます(左上)。面積の大きい影部分などには[エアブラシ]ツールを使い、立体感を持たせました(右上)。肌を塗り終えたら、衣装の影も同様に塗り進めます。肌の影の着彩と同じ手順で、STEP 2で全体的な影を描いたレイヤーを再度複製し、衣装などのベース色の前面に配置して[下のレイヤーでクリッピング]に設定します。その上で、影の色や濃さを調整しながらペーツになじませていきます(下)。

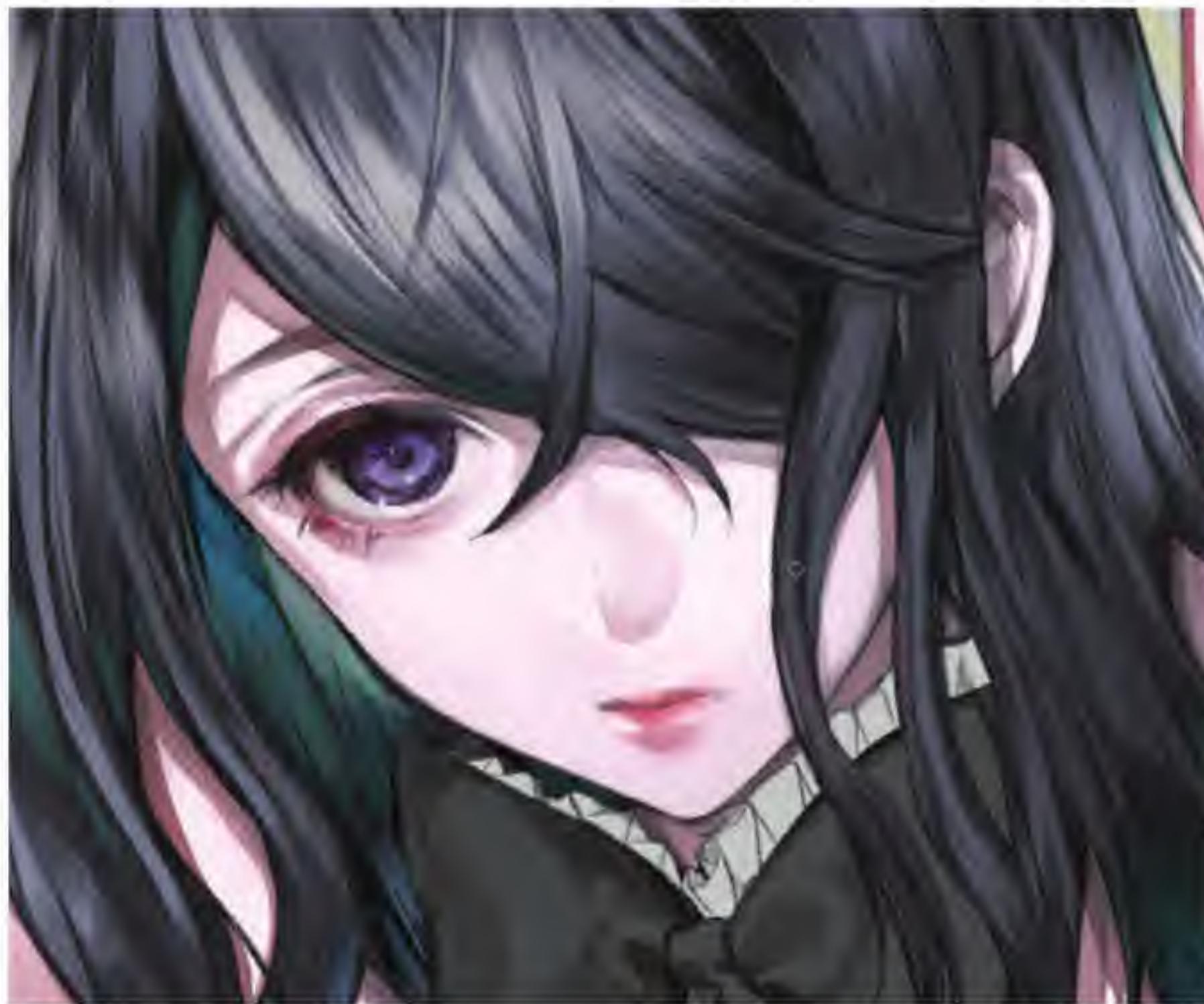
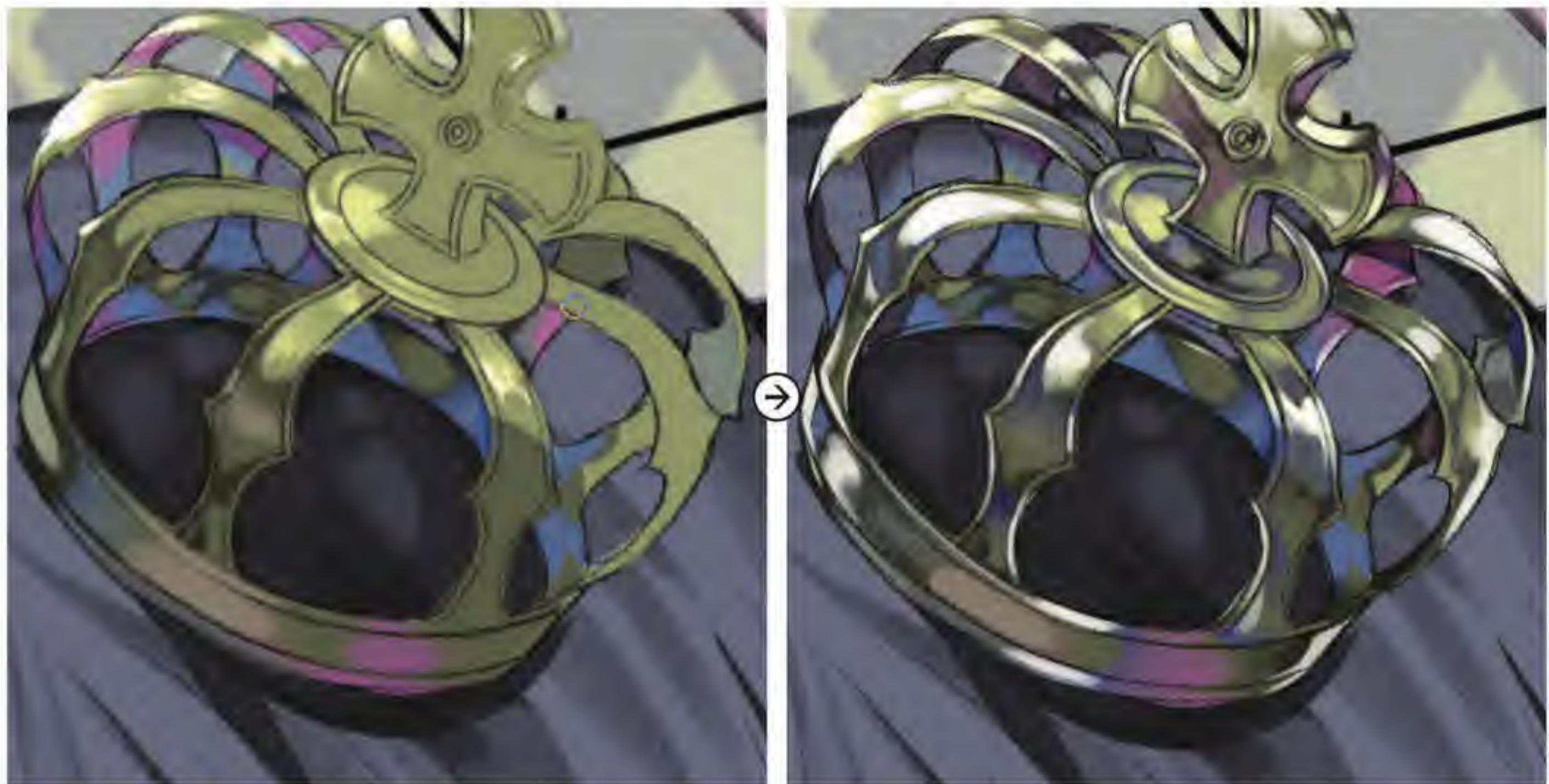
03

個々のパーツを塗り込んでいく

全体的な明暗を整える作業から、個別に塗り込んでいく作業に移ります。モチーフやパーツに固有の素材感などを考慮した塗りを加えていきます。

S T E P

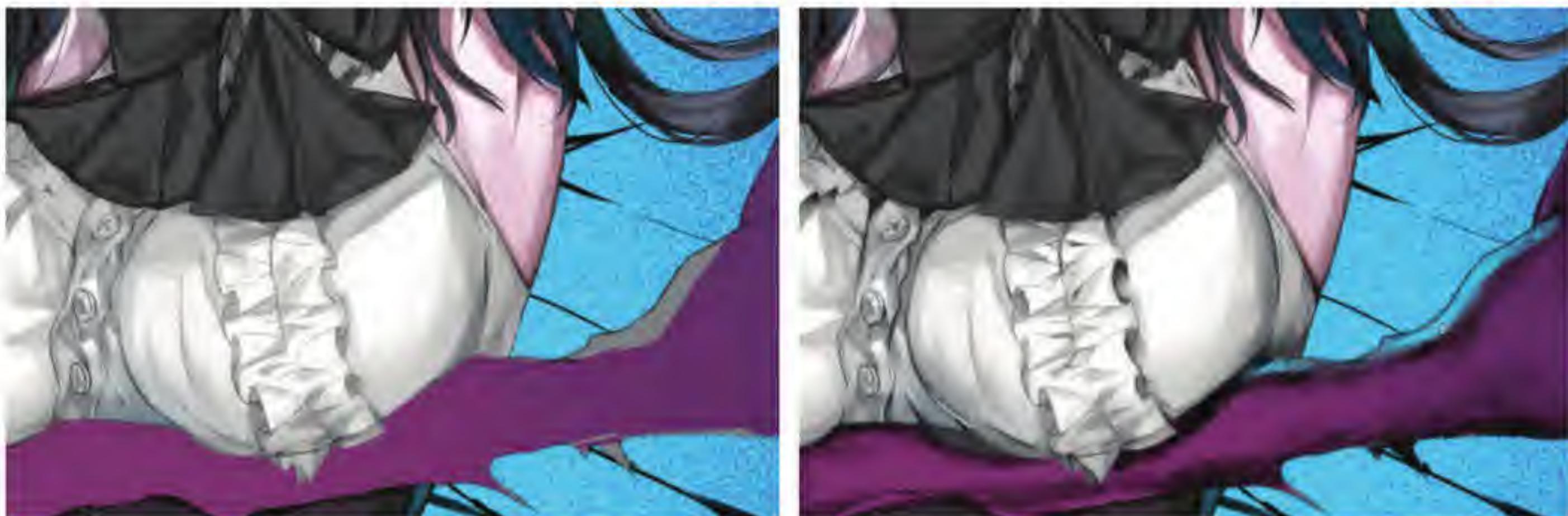
1 ざらついた筆で王冠と髪の毛を描き込む



王冠のベース色の前面に加筆用の新規レイヤーを作成して【下のレイヤーでクリッピング】に設定し、反射する色味や光沢を塗っていきます。ここでは実際の王冠の写真を参考に、ピンクや青の色味で少し遊びを加えました(左上、右上)。また、王冠とともに髪の毛にも影や毛の流れを描き込んでいきます(左下)。なお、ここでの塗りは、先ほどの肌の着彩に使ったノーマルのブラシ設定だと質感がいまいち出せないため、ザラザラした塗り心地になるよう【筆】や【鉛筆】ツールに【用紙質感】を設定しました(右下)。

03 個々のパーツを塗り込んでいく

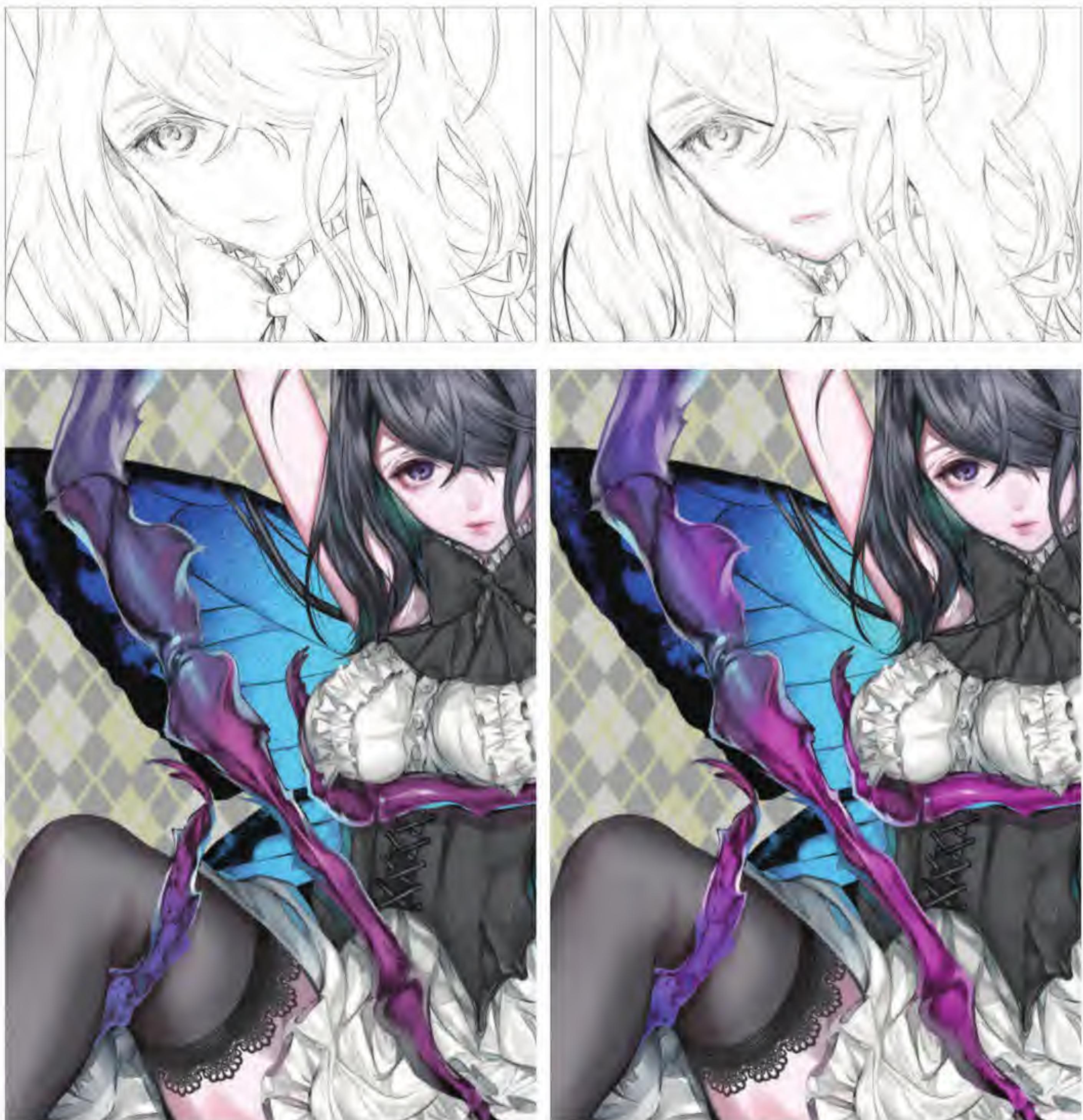
2 衣装や鱗粉をまとった羽部分に着彩する



女の子の服に着彩します。左上の図は、PHASE 2のSTEP 4で全体にかかる影を基になじませながら基礎的な明暗を塗り終えた状態です。はじめに全体を塗っておくことで絵の全体像がひと目でわかり、修正したい部分も見えやすくなります。ここでは、全体のバランスを見て白いブラウスの影部分を濃く塗り重ねました(右上)。また、服とともに周囲にある蜘蛛の足や羽も塗り進めます(下)。羽は鱗粉の質感を出すため、塗りのレイヤーに[画材効果]→[用紙質感]を設定。なお、ニーハイソックスの塗りにも同様に網状の質感を持たせています。

STEP

3 線画の色も調整しながら塗り進める

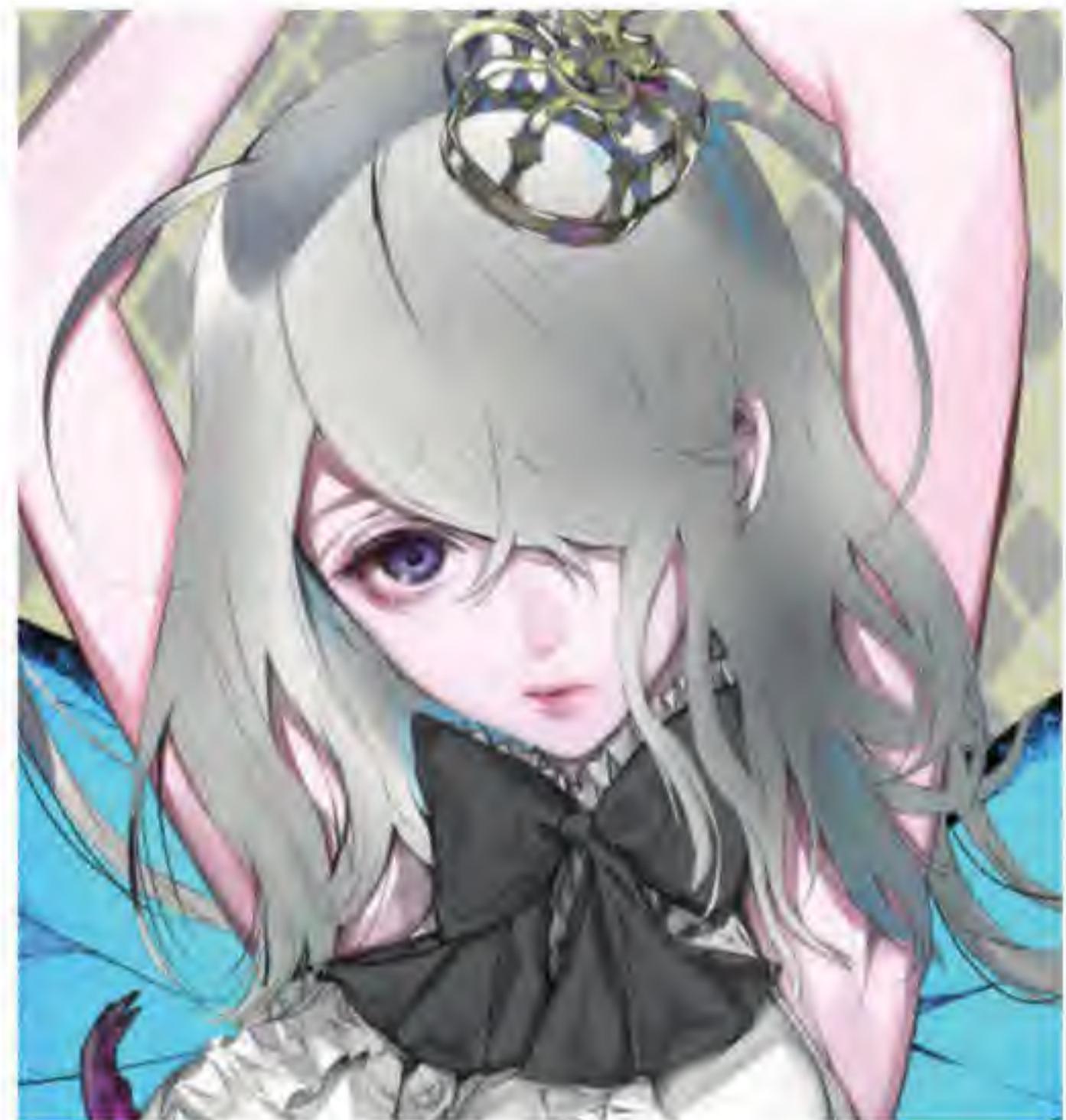
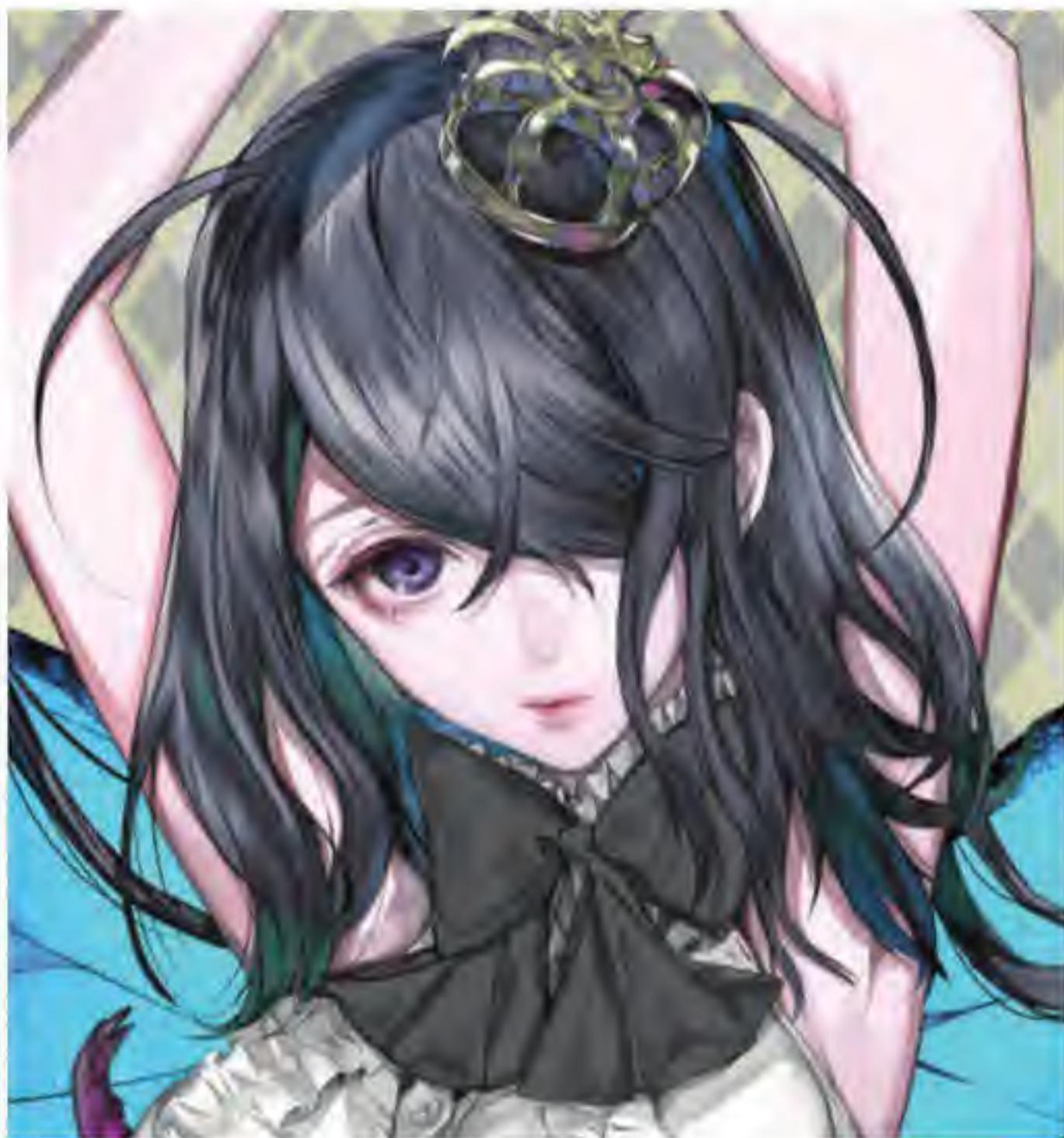
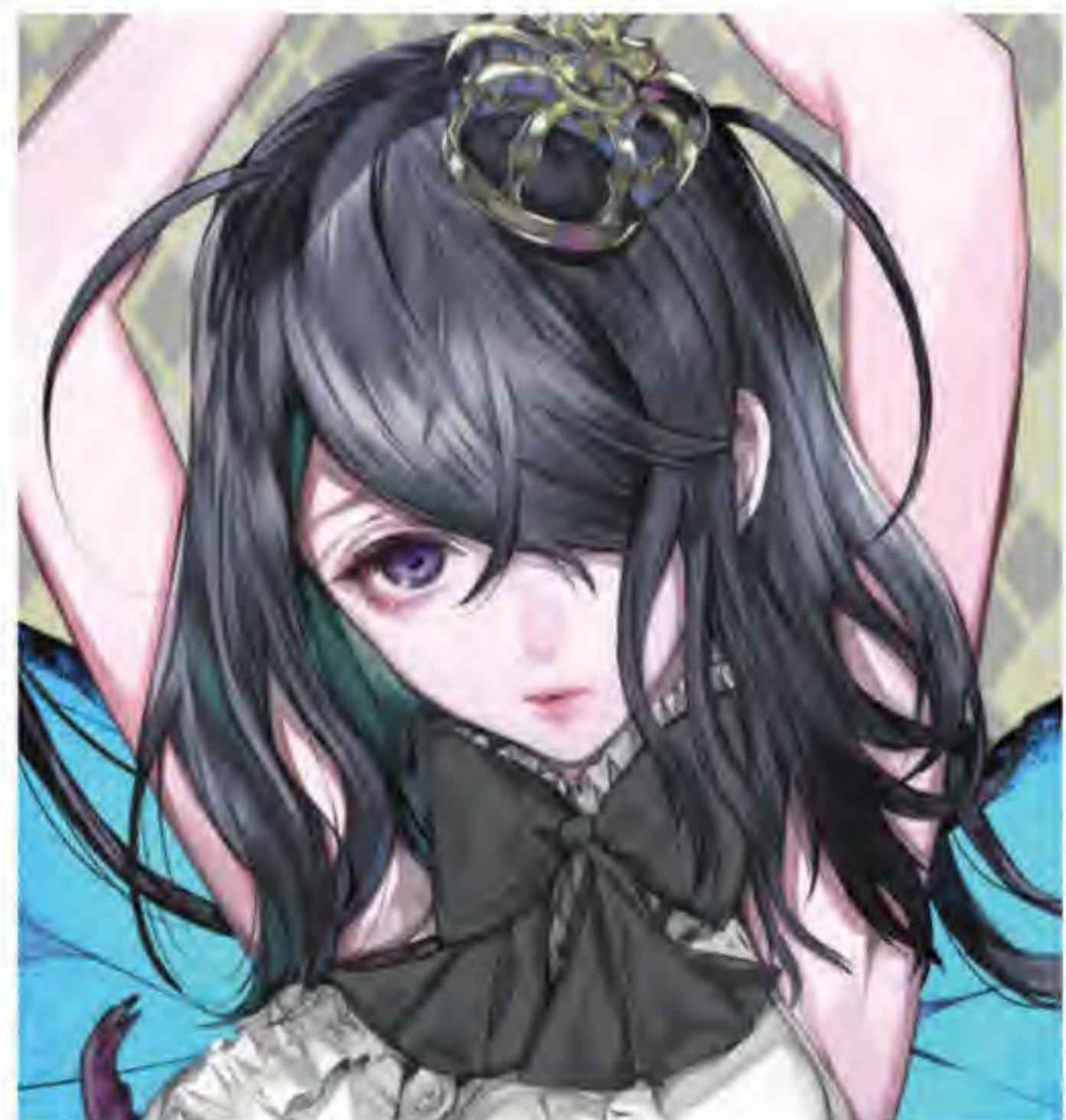
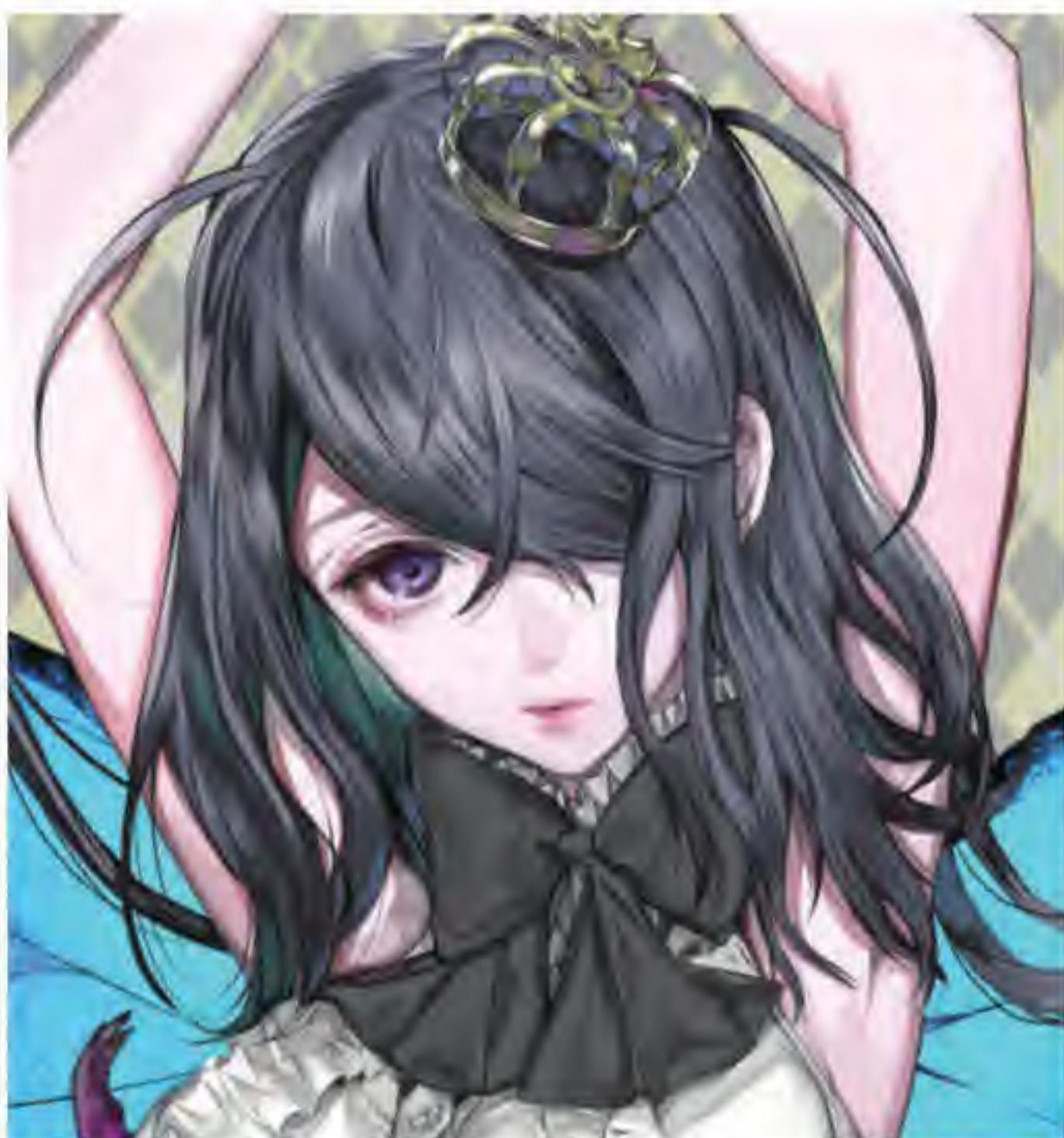


服などを塗りながら、顔周りにも再度手を入れます。ここでは、線画の色を部分的に変えて目や鼻の塗りを整え直し、輪郭に反射光を入れるなど全体を見ながら微調整をかけました。左上の図は元の線画、右上は調整後の線画です。続いて、蜘蛛の足や羽部分もさらに塗り込みます。蜘蛛の足は、実際の写真を参考に昆虫の足の質感を意識して着彩。背後にある羽の色を考慮した青い反射光を入れ(左下)、ビビッドなピンクを塗り重ねて存在感を強めました(右下)。羽はSTEP 2の状態からグレーの影を加え、[合成モード: オーバーレイ] の新規レイヤーを重ねて青白いハイライトを入れています。



STEP

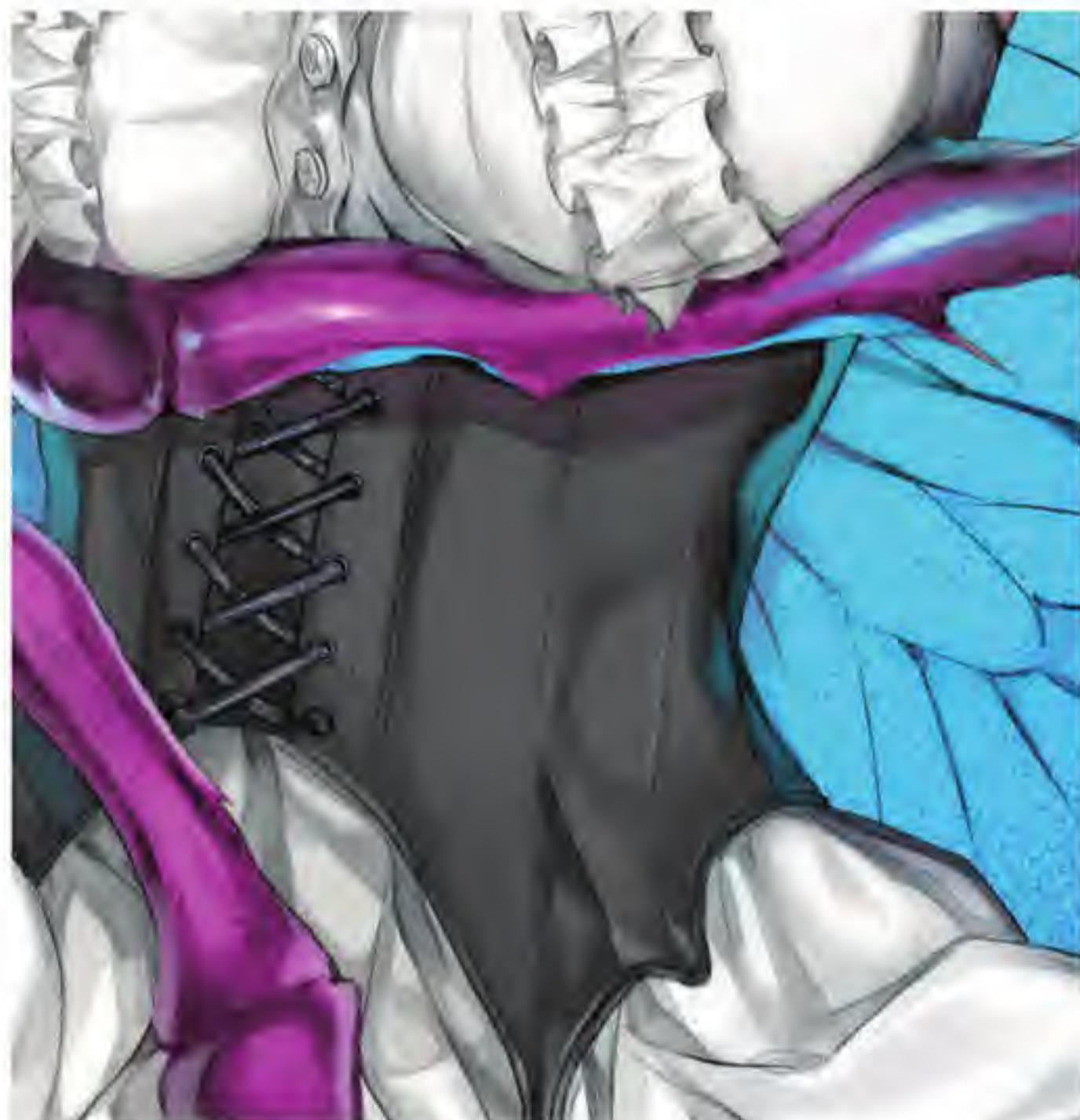
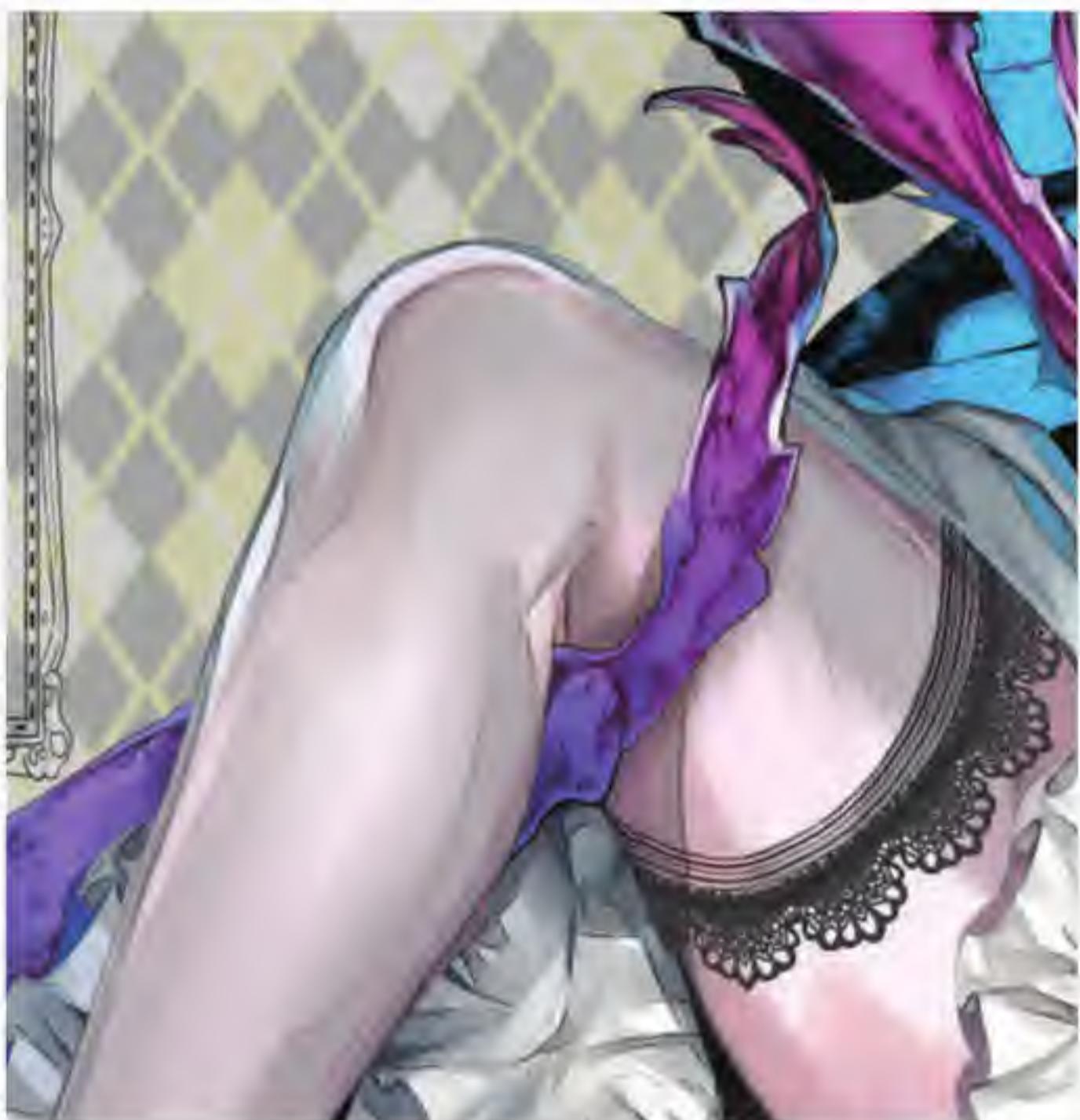
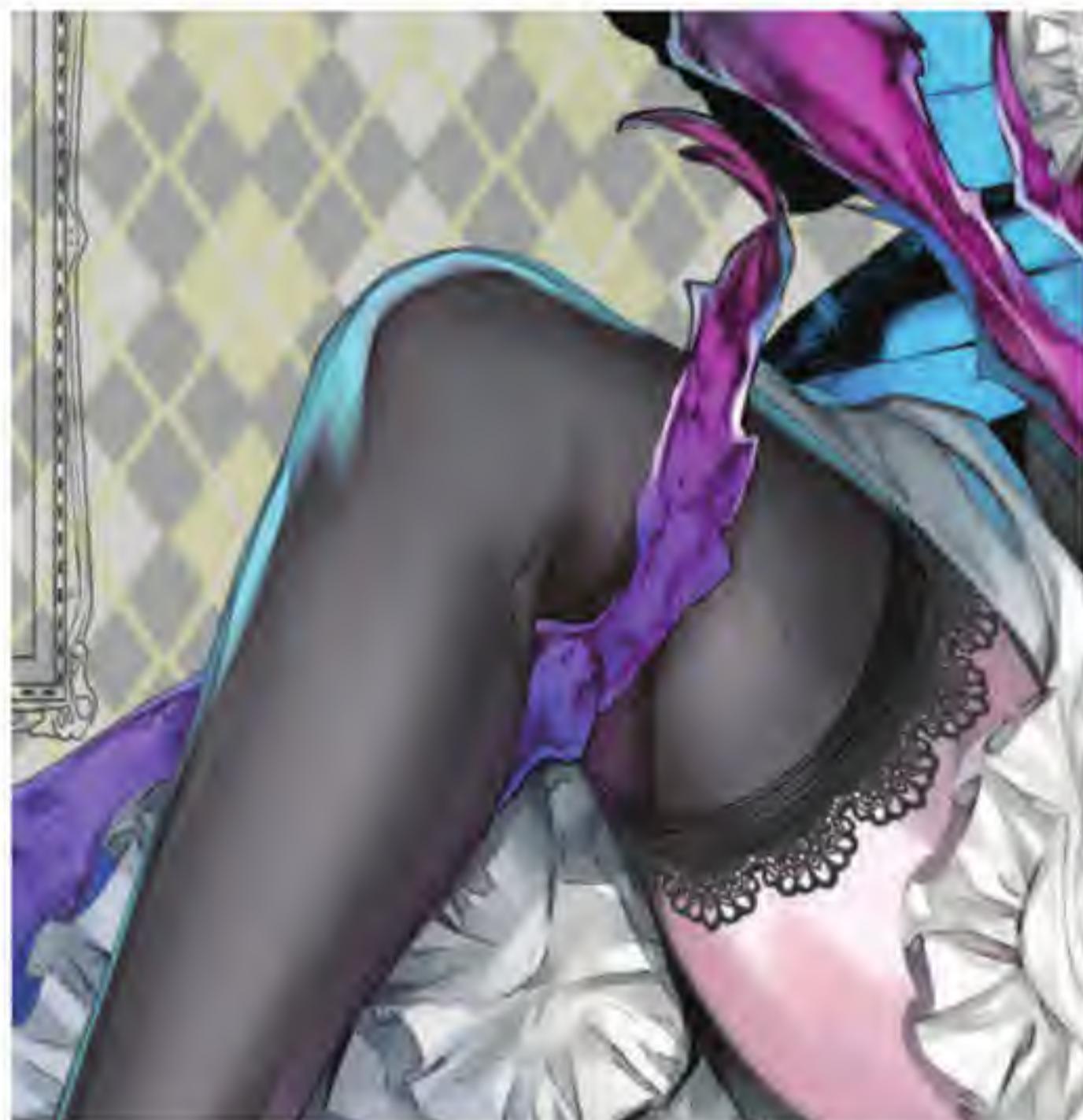
4 髪の毛の部分の陰影を整えていく



髪の毛を塗り進めます。左上の図は、STEP 1で毛の流れや明暗などを塗った段階です。ここでは、まずその前面に[合成モード：乗算]の新規レイヤーを配置し、頭上や毛先を中心に影を加筆。次にその前面に[合成モード：オーバーレイ]の新規レイヤーを追加し、ぼけ足の大きなブラシでグレーの明暗を描いて陰影を強めました(右上)。その後、さらにいくつか新規レイヤーを追加して重ね、照り返しの青い反射光を追加しました(左下)。右下の図は、ここで加筆した色のみを表示したものです。

03 個々のパーツを塗り込んでいく

5 ニーハイソックスに照り返しを入れる



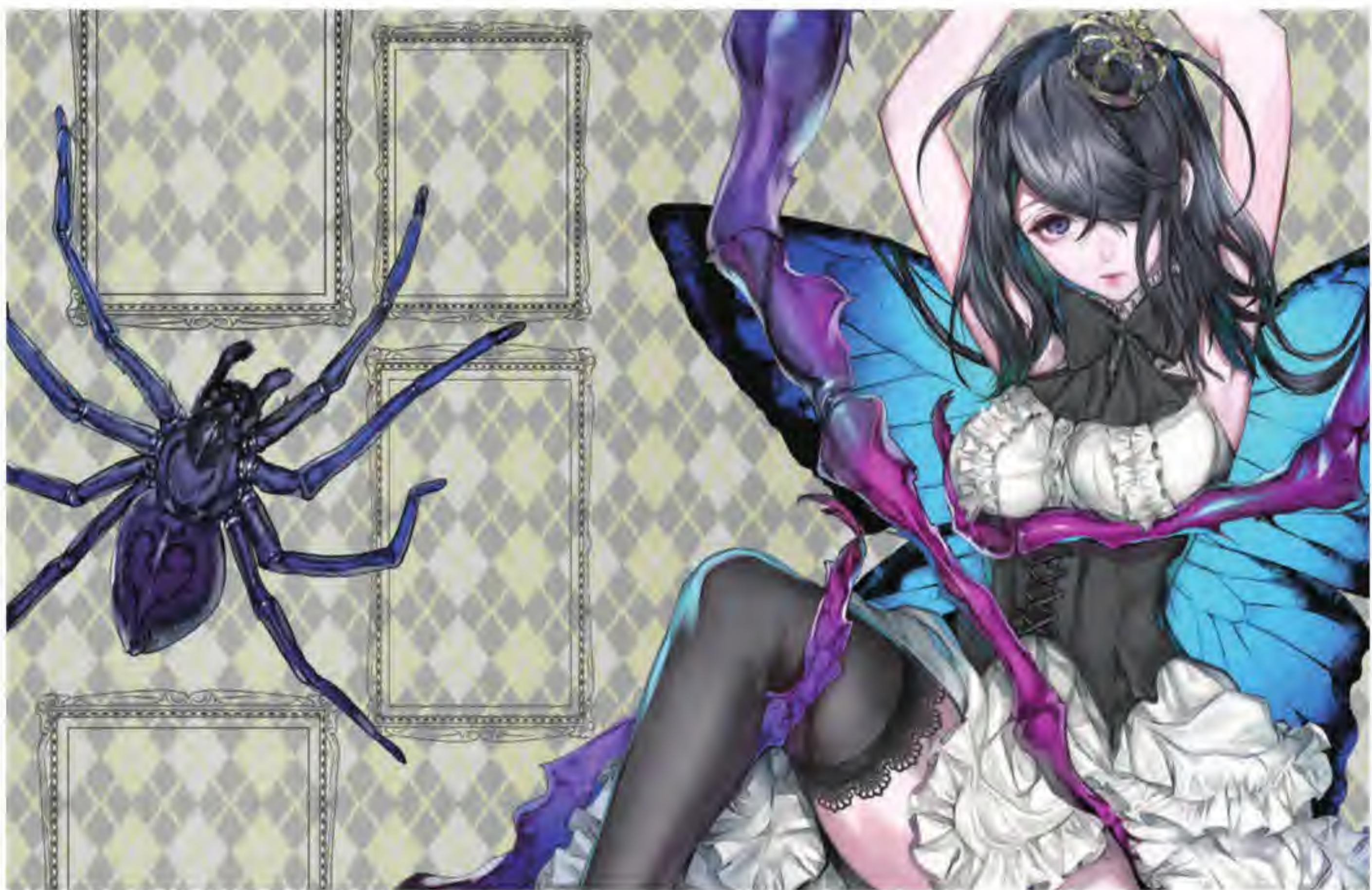
ニーハイソックス部分を塗り込みます。左上の図は、STEP 2の段階です。肌部分をベース色でべた塗りした上に影を入れ、その前面のレイヤーに濃いグレーのグラデーションでニーハイソックス部分を描きました。ここでは、新規レイヤーをさらにいくつか追加して肌のベース色のレイヤーでクリッピングし、ニーハイソックス部分の影と、羽の照り返しを想定した青い反射光を入れました（右上）。なお、左下の図はここで描いた陰影がわかるよう、ニーハイソックスのレイヤーを非表示にしたものです。また、女の子の上半身にも青い照り返しを描いていましたが、ここでその色味を強めています（右下）。

蜘蛛と蝶の標本に着彩する

人物にある程度着彩できたら、蜘蛛や蝶など他のモチーフに取りかかります。昆虫のディテールは、実際の写真も参考に見ながら描いていきます。

S T E P

1 メインの大きな蜘蛛を描き込む



メインモチーフのひとつである左側の大きな蜘蛛に着彩します。蜘蛛は、青紫とグレーのグラデーションでベース色を塗り(左上)、前面に新規レイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]を適用後、ディテールを描き込みました。右上の図は描き込んだ色がわかるよう、ベース色を非表示にした状態です。下図は蜘蛛を塗り終えた全体図です。

04 蜘蛛と蝶の標本に着彩する

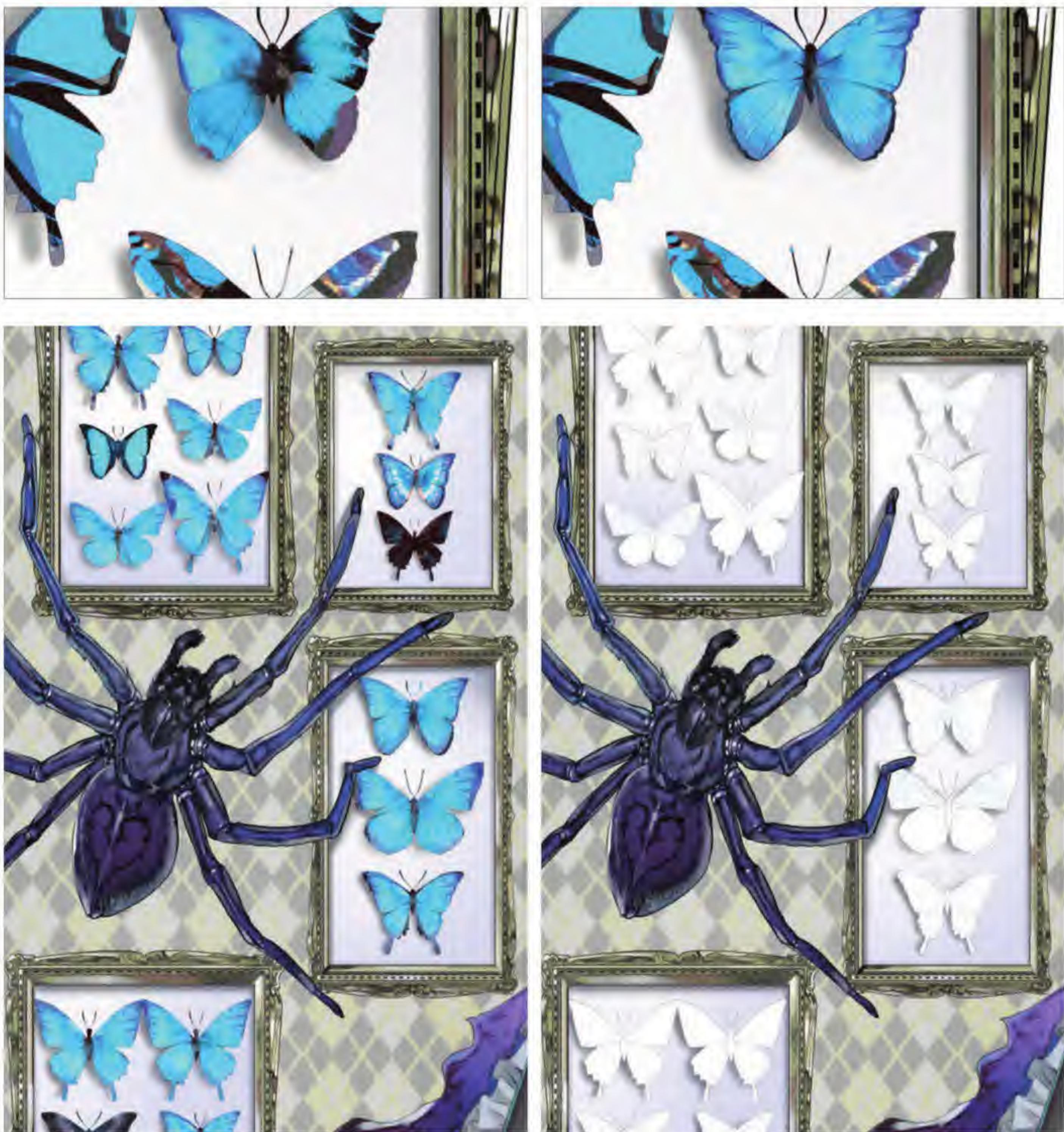
2 蝶の標本に着彩する



実際の写真などを参考に、蜘蛛の背後にある蝶の標本に着彩していきます。額縁の部分は、全体の輪郭に沿って塗りつぶしたベース色のレイヤーを最背面に置き、その前面に新規レイヤーを配置して、内側の白いパネル部分を着彩しました（左上）。パネル部分は、ベースの白でべた塗りした後、[エアブラシ]ツールで薄く影を着彩。縁の装飾はベース色のレイヤーを[不透明度保護]に設定し、金属の質感が出るよう、乱反射する強めの反射光を描きました（右上）。蝶はラフ塗りの段階ですが、さまざまな模様と色味の羽を想定して色のイメージを付けておきます（左下、右下）。

STEP

3 蝶の羽などを塗り込んでいく

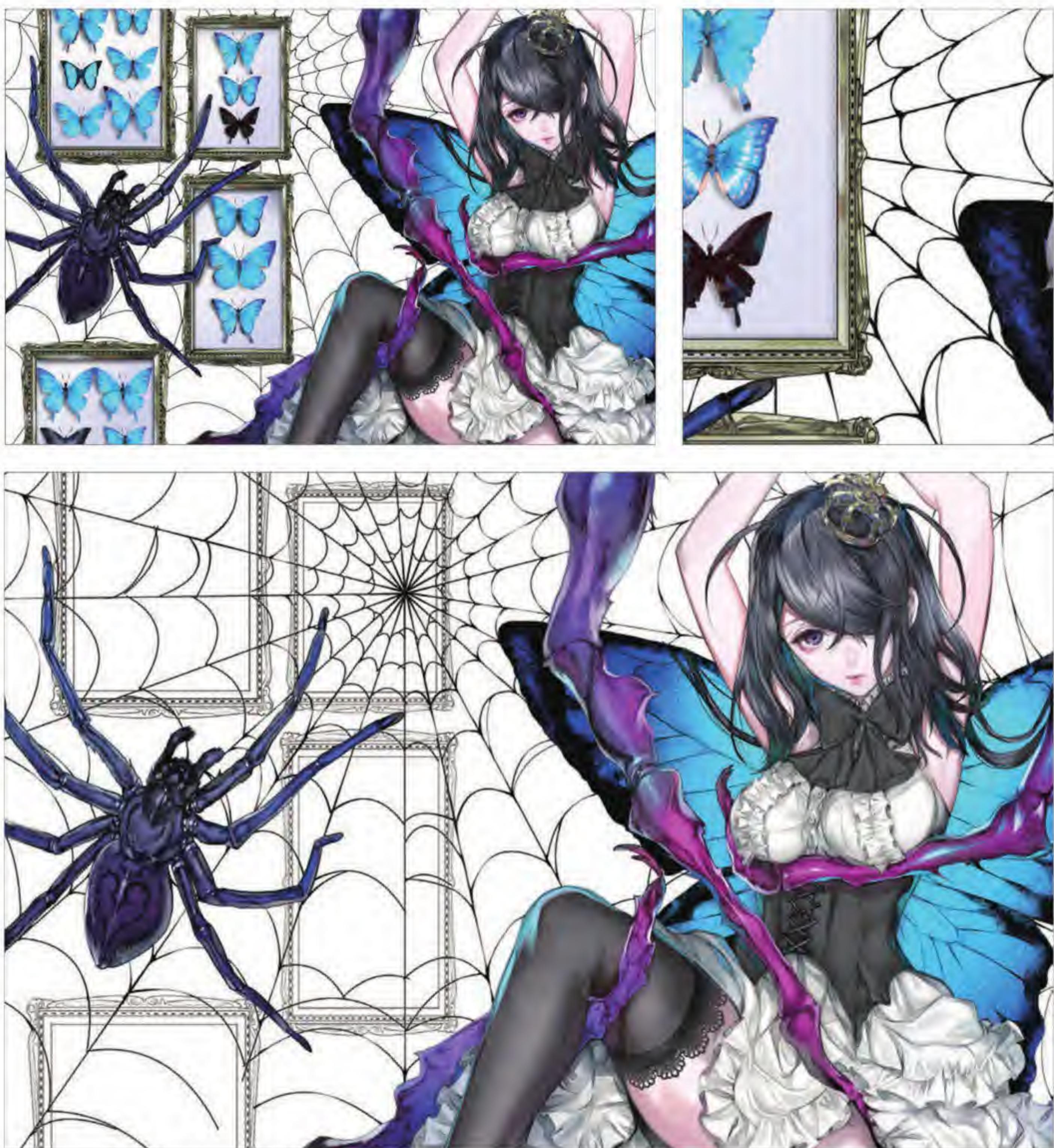


額縁のパネル部分にそれぞれ蝶と縁の影を描き込みます(左上)。影は、STEP 1で着彩したベース色のレイヤーの前面に[合成モード:乗算]の新規レイヤーを配置して[エアブラシ]ツールで濃いめに描きました。縁の影は形状に沿って直線で描いています。続いて、蝶の本体を描き込んでいきます(右上)。実物の写真を見ると鱗粉の粉っぽさが出ていたため、[筆]などのツールに[用紙質感]を設定して塗り進めました(左下)。また、塗り色に合わせて線画の色にも部分的に調整をかけました(右下)。



STEP

4 抑揚のある線で蜘蛛の巣を清書する



背景の蜘蛛の巣を整えます。巣のラインは、CLIP STUDIO PAINTで[図形]ツールの[直接描画]→[直線]と[曲線]を使ってざっくり描きました(左上)。そのままだと糸の線幅が一定ですが、実物の写真を参考に見ると線幅に変化があります。そこで、線に加筆して部分的に太らせたり、[消しゴム]ツールで削るなどして、本物の蜘蛛の巣に見えるように表現を整えていきます(右上、下)。

04 蜘蛛と蝶の標本に着彩する

5 蝶の標本にネームプレートを追加



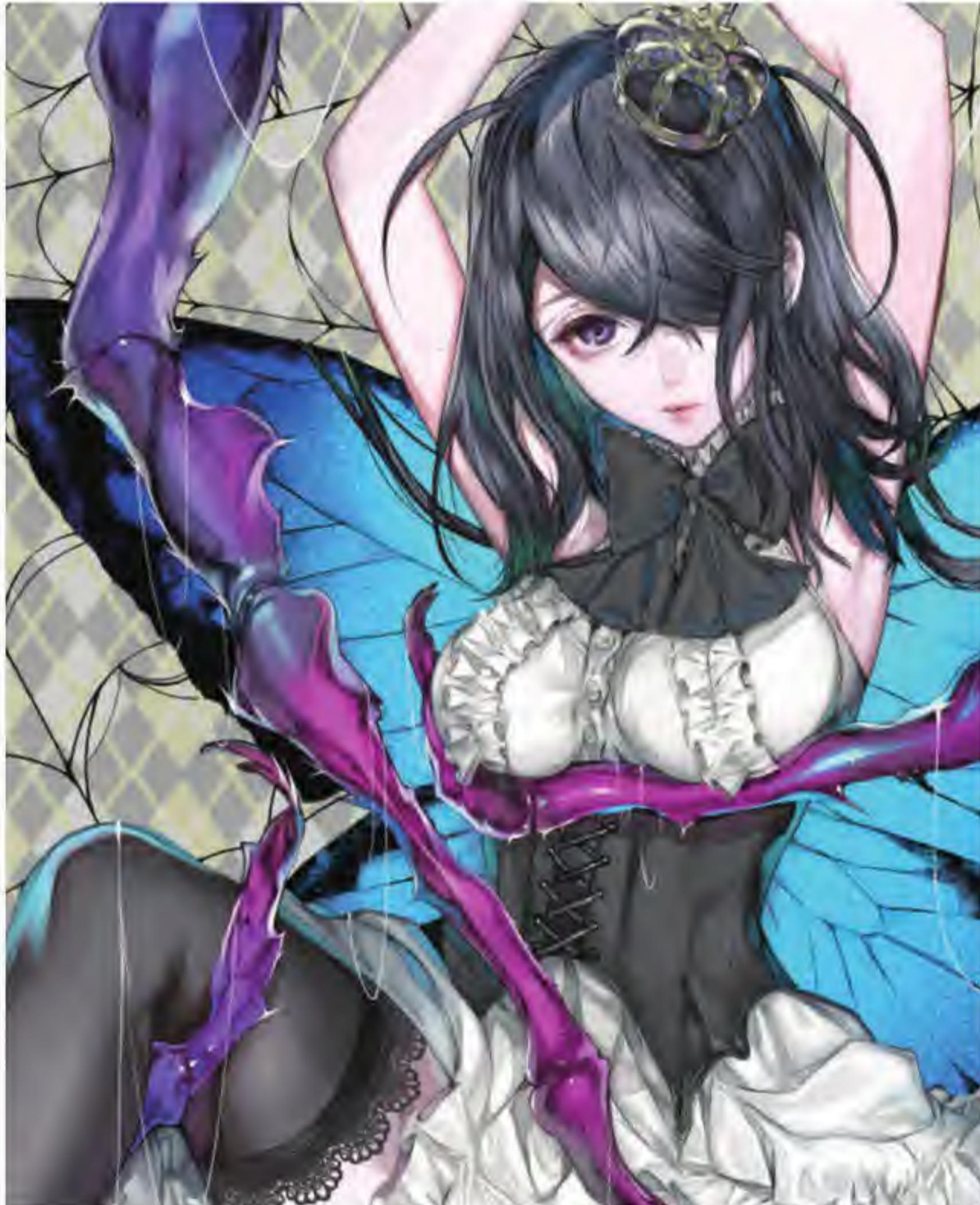
蝶の標本をよりそれらしく見せるため、ネームプレートを追加します(左上)。プレートの文字は「aphrodisiac」。意味は「媚薬」です。続いて蝶に加筆して細部を仕上げていきます。ここでは、蝶のベースを塗り終えたレイヤーの前面に新規レイヤーをいくつか作成して[下のレイヤーでクリッピング]を適用し、黒や濃いグレーで羽の模様をあしらいました。さらにその前面に[合成モード：オーバーレイ]の新規レイヤーを置き、ところどころに薄いブルーで柔らかなエッジのハイライトを入れています。右上の図は塗り終えた段階、下図はベース塗りのレイヤーを非表示にして加筆した色のみを表示させたものです。

加筆仕上げの調整を行い完成

全体のバランスを見ながら、不足部分に加筆してイラストを仕上げていきます。
テーマをより効果的に見せられる素材をピックアップし、各所に組み込んでいきます。

S T E P

1 蜘蛛の毒々しさを増す表現

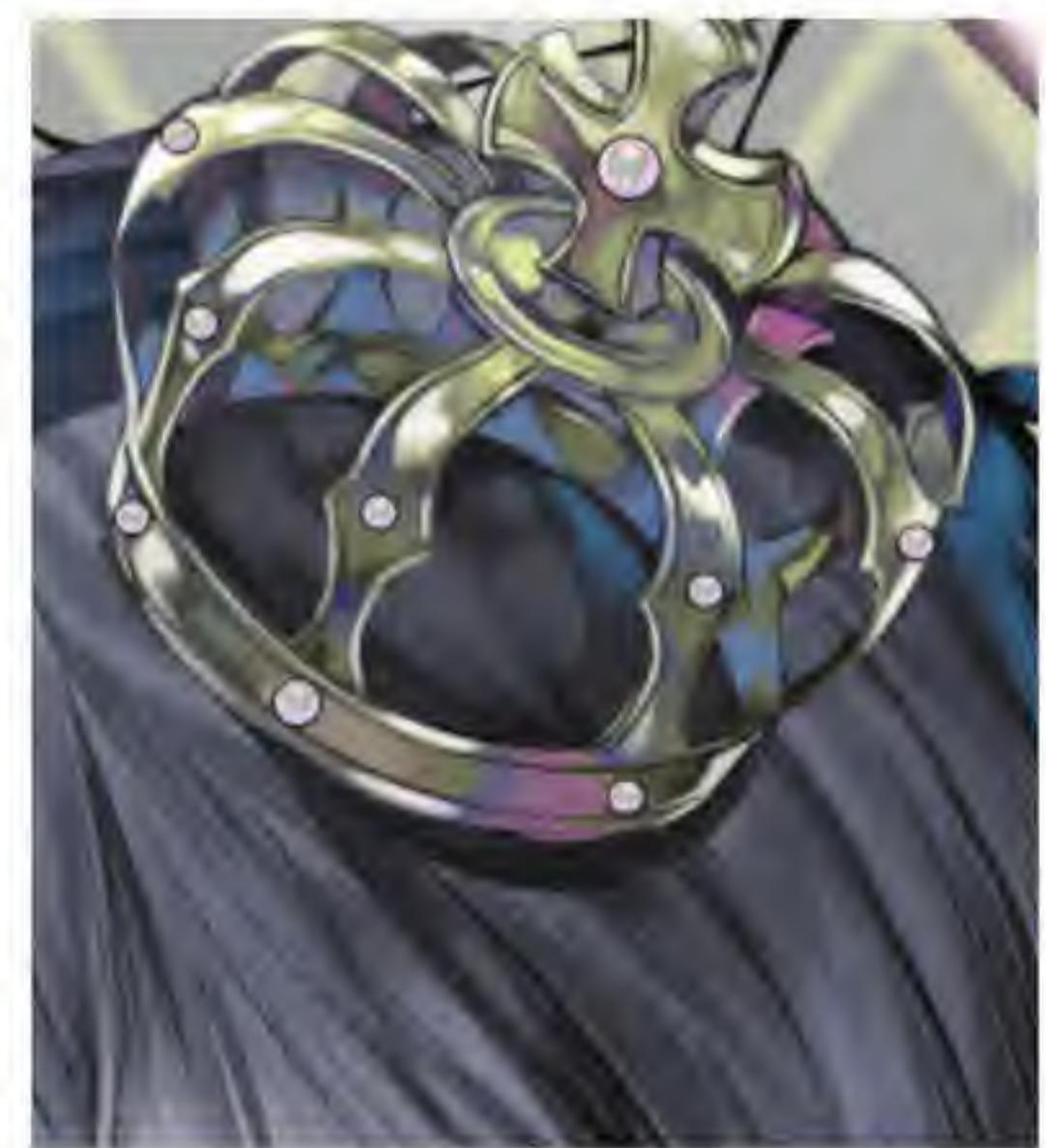
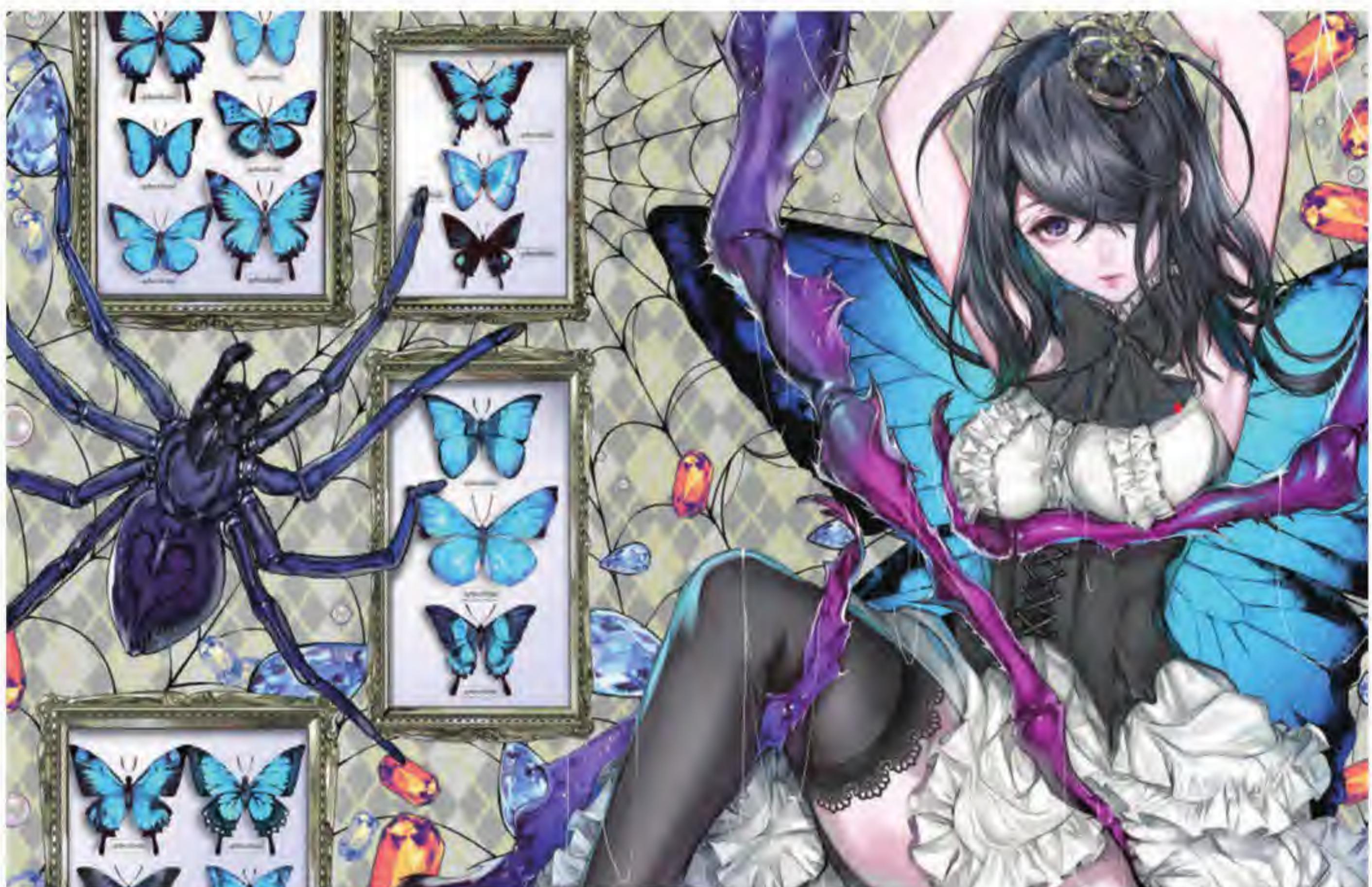


蜘蛛の糸や足の棘などを加筆していきます。女の子に絡まっている虫の足が蜘蛛だということをよりわかりやすくするため、最前面に新規レイヤーを作成して白い糸をほんのり絡めるように描いていきます(左上)。蜘蛛の足にもさらに毒々しさをプラスしたいので、棘を増やしました(右上)。左側の大きな蜘蛛も、表面に細かい棘を描き込んでいきます(左下)。



STEP

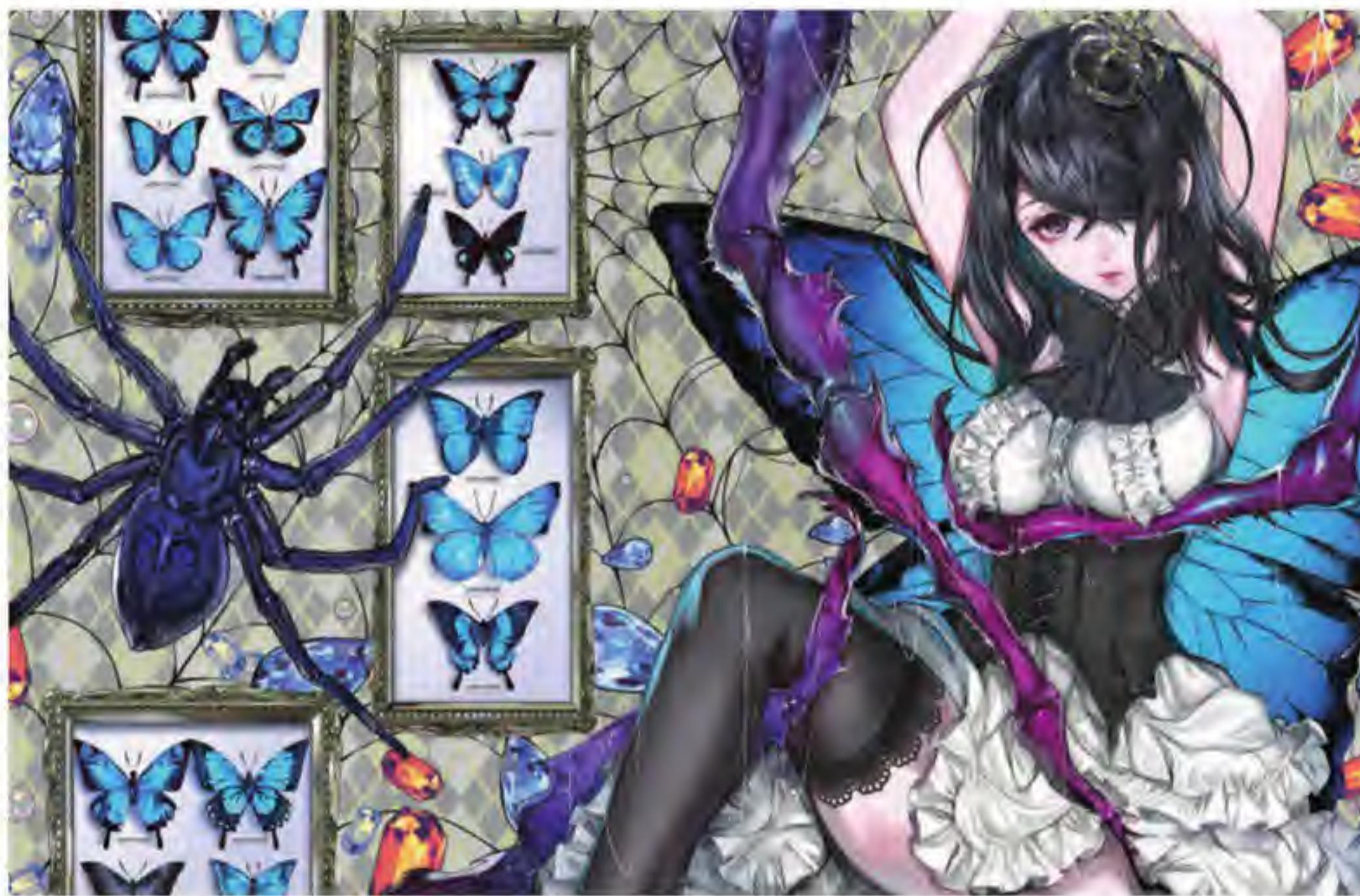
2 全体に宝石の装飾を散りばめる



「蜘蛛が蝶を大事にしている」＝「宝物にしている」というメッセージを含ませるため、背景に宝石の装飾を散りばめています(上)。装飾はCLIP STUDIO PAINTの宝石ブラシをあしらい、鮮やかなブルーやオレンジ、クリスタルの石を作成(左下)。パールは王冠にはめ込まれた装飾としても使用しました(右下)。

05 加筆仕上げの調整を行い完成

3 細部のバランスを整えて仕上げる

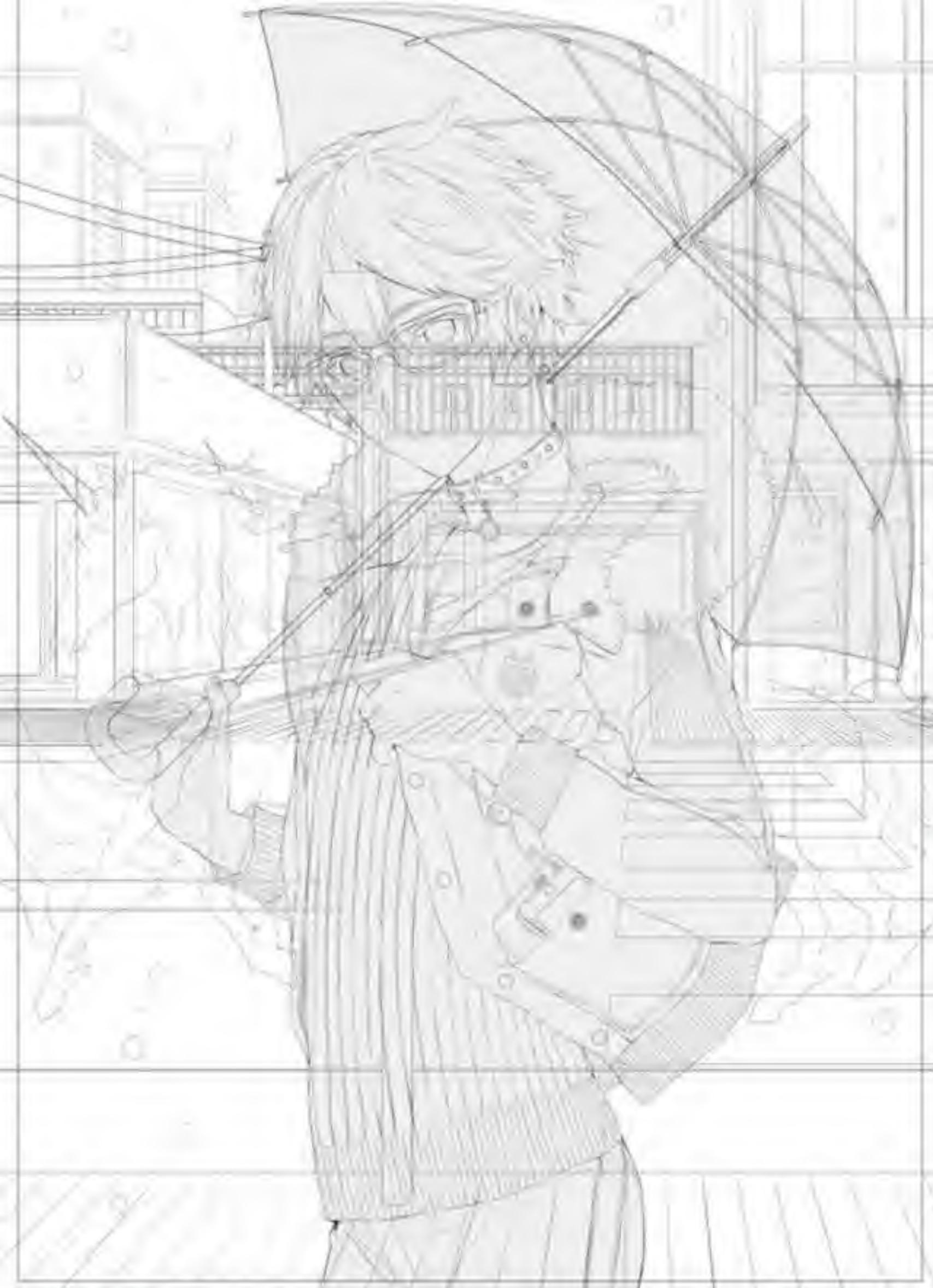


イラストの最前面に新規レイヤーを作成して[合成モード：オーバーレイ]に設定し、全体のバランスを見ながらところどころに色を重ねて調整します。まずは、女の子の前髪の部分に影とハイライトを加筆してコントラストを強めました。また、唇の血色を良くするため、ふんわりとしたエッジで薄くピンクを重ねています。左上の図は前髪と唇の調整前、右上は調整後の状態です。そのほか、ここでは服の白部分にうっすら、左側の蜘蛛や蝶にはしっかりめに[エアブラシ]ツールで明るいブルーを乗せ、青みを強める調整をかけました。最後に全体を確認して完成です(下)。



Black and White
illustrations





苦しいの
何が、こんなに、







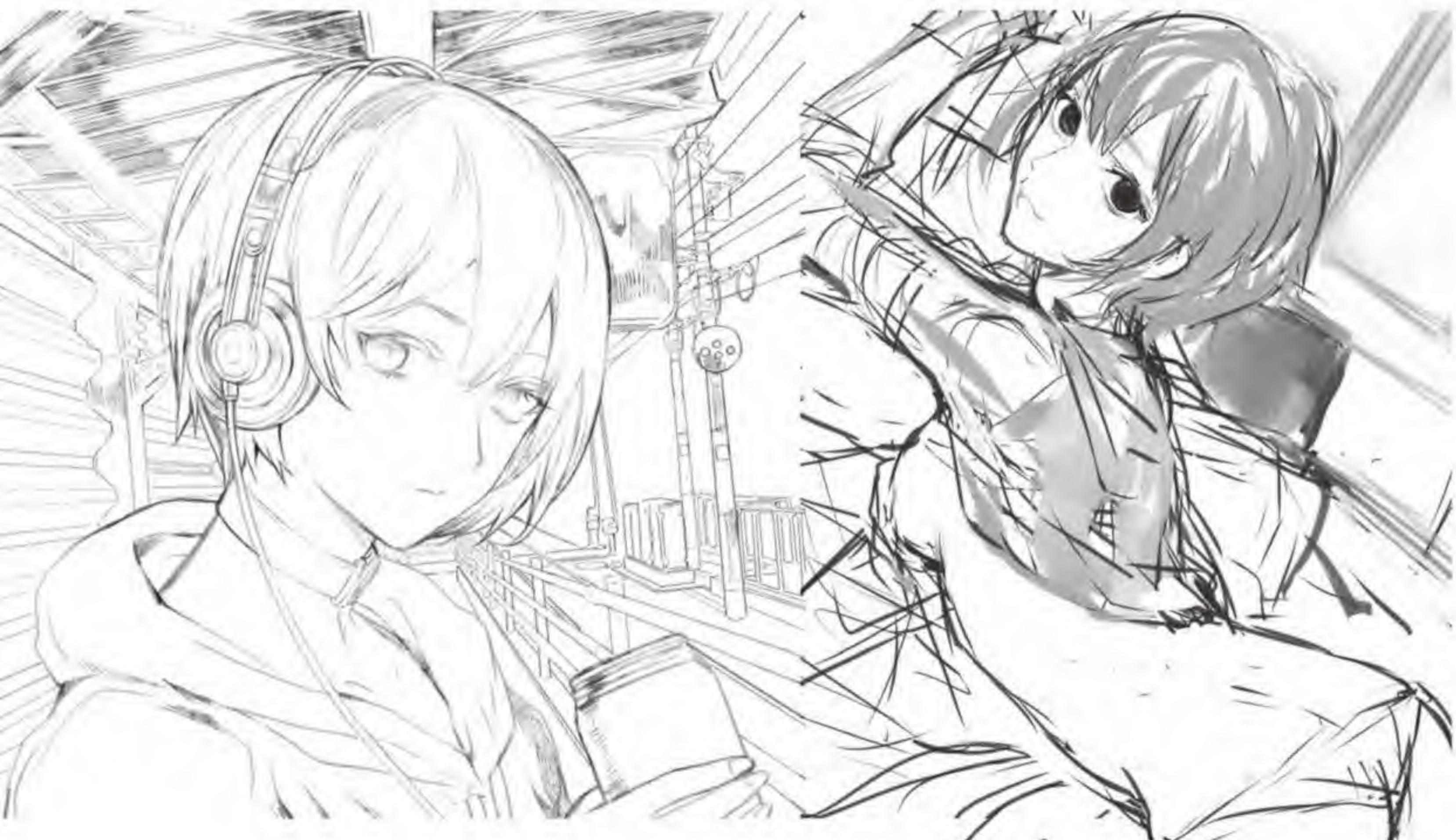














(五世の
妖精)











「彼女は僕の全てだ」Personal Work／2015



「スケーブゴート・アンブリファー」動画イラスト／2012



「えっちなおもちゃ」小説表紙／2015／一迅社



「ティータイム」Personal Work/2017



「百合」Personal Work／2014



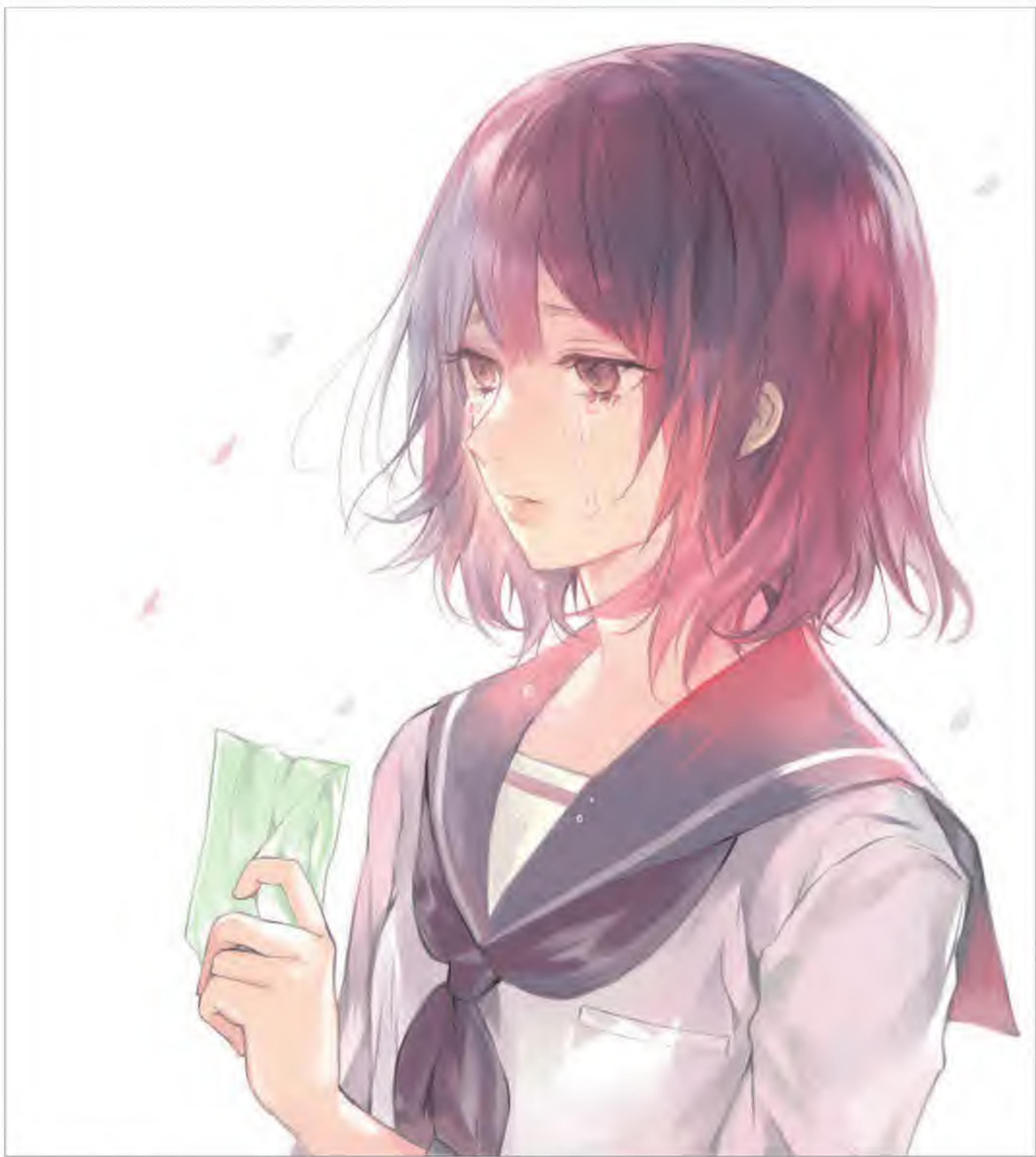
「さみしい」Personal Work/2013



「支配」Personal Work／2012







「失恋」Personal Work / 2015



「Fate/Grand Order 概念礼装」アプリ用イラスト／2017／©TYPE-MOON / FGO PROJECT



「見つけた」Personal Work / 2012



「相瀬」Personal Work／2014



「ヘンゼルとグレーテル」童話コスメ特典イラスト／2015



「燕」Personal Work / 2014



「蛇」Personal Work／2014



「感染少女 1巻」ピンナップ／2016／GAノベル



「愛は歴史を救う 1巻」ピンナップ／2016／集英社



「愛は歴史を救う 2巻」表紙／2016／集英社



「天使殺害」Personal Work / 2016



「男友達」Personal Work／2015



「無題」Personal Work / 2016



「落書き」Personal Work / 2014



「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」イベントイラスト／2016／サイバード





「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」スチル／2016／サイバード



「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」スチル／2016／サイバード





「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」キャラクターデザイン／2016／サイバード





「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」キャラクターデザイン／2016／サイバード



「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」キャラクターデザイン／2016／サイバード











「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」キャラクターデザイン／2016／サイバード

HYSTERIC PANIC





「タオルデザイン」グッズイラスト／2017／ヴィレッジヴァンガード







「マフモコガール・TCBメイク」Personal Work／2015



まずはピンク系のアイシャドウ。
目の形によって合うアイシャドウは
変わるので、自分にあったピンクにします。

私はこんな感じで少しくすんだ
スモーキーピンクが好きです。

あとはこんな感じの
こげ茶をアイライン代わりに
使います



まずは薄いピンクを入れます。
涙袋のところにもうっすらいれます。

つぎに濃いピンクを目尻からぱっと
塗り、なじませグラデーションにします。
この時涙袋部分も目尻ラインから
なじませ少しきりきりさせます



あとはこげ茶をアイラインがわりにしたり、
ピンクになじませてぼかしたりします。
目頭にハイライトをいれて、
ビューラーで上げた睫毛にマスカラをして完成。





「カエル」Personal Work / 2010



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

MAKING

PART 2





01

頭の中のイメージをラフに描き起こす

まずはラフから線画を描き起こし、大まかな色のイメージまで作成します。頭に浮かんだイメージを逃さないよう、筆の勢いに乗って描いていきます。

S T E P

1 アイデアをラフに描き起こす



まずはラフを描きます（上）。この絵は何気ないときにフッと描きたいイメージが湧いて衝動的に描いたもので、頭の中のイメージを忘れる前に急いでキャンバスに描いたため、とてもラフが汚いです……。テーマは「警戒」です。女性の警戒心を描きたいと思い、あどけない顔をしながらも内なる獣が潜んでいるイメージで配置を組み立てていきました（下）。当初は「動物＝女性の警戒心」と考えて「獰猛な獣を飼っていたほうがかっこいいかな？」と思い、威嚇するライオンを描いていましたが、感情をむき出しにしているようにも見えました。どちらかというと静かに警戒している「したたかさ」のほうが私の描きたいイメージかなと思い、この構図になりました。

STEP

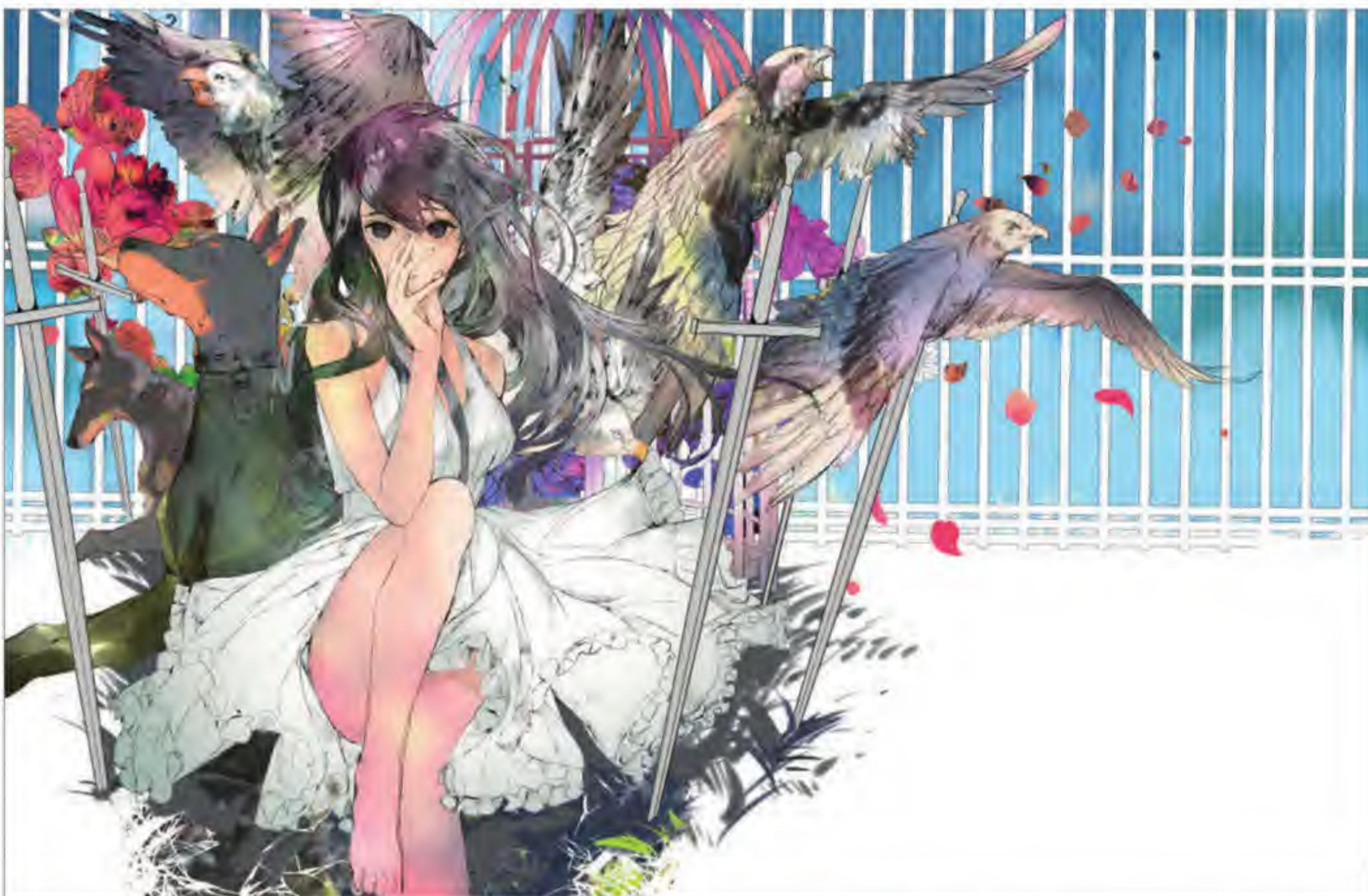
2 ラフを下地に線画を描いていく



今回の絵は、CLIP STUDIO PAINTで描いていきます。まずは先ほどラフを描いたレイヤーの【不透明度】を下げ、前面に新規レイヤーを作成して、鉛筆風の質感のブラシで線画を引いていきます(上)。「線画」というより「最初のイメージをわかりやすくしたラフ」に近く、細かいところが雑ですが、この絵は後で厚塗りで加筆するので問題ありません。モチーフも継ぎ足し、テーマにさらに近づくようにしました(下)。

01 頭の中のイメージをラフに描き起こす

3 パーツを塗り分けて色のイメージをつくる



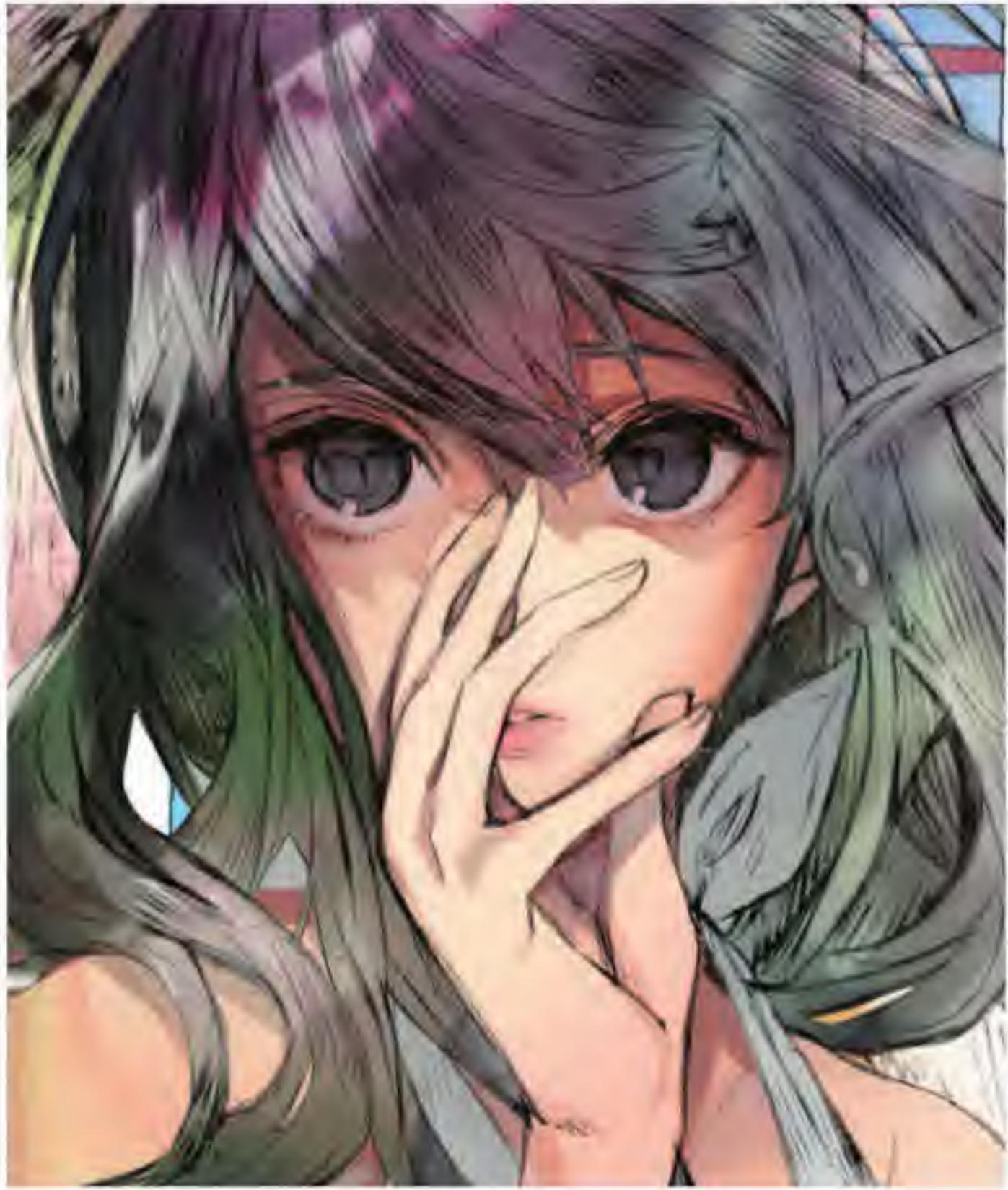
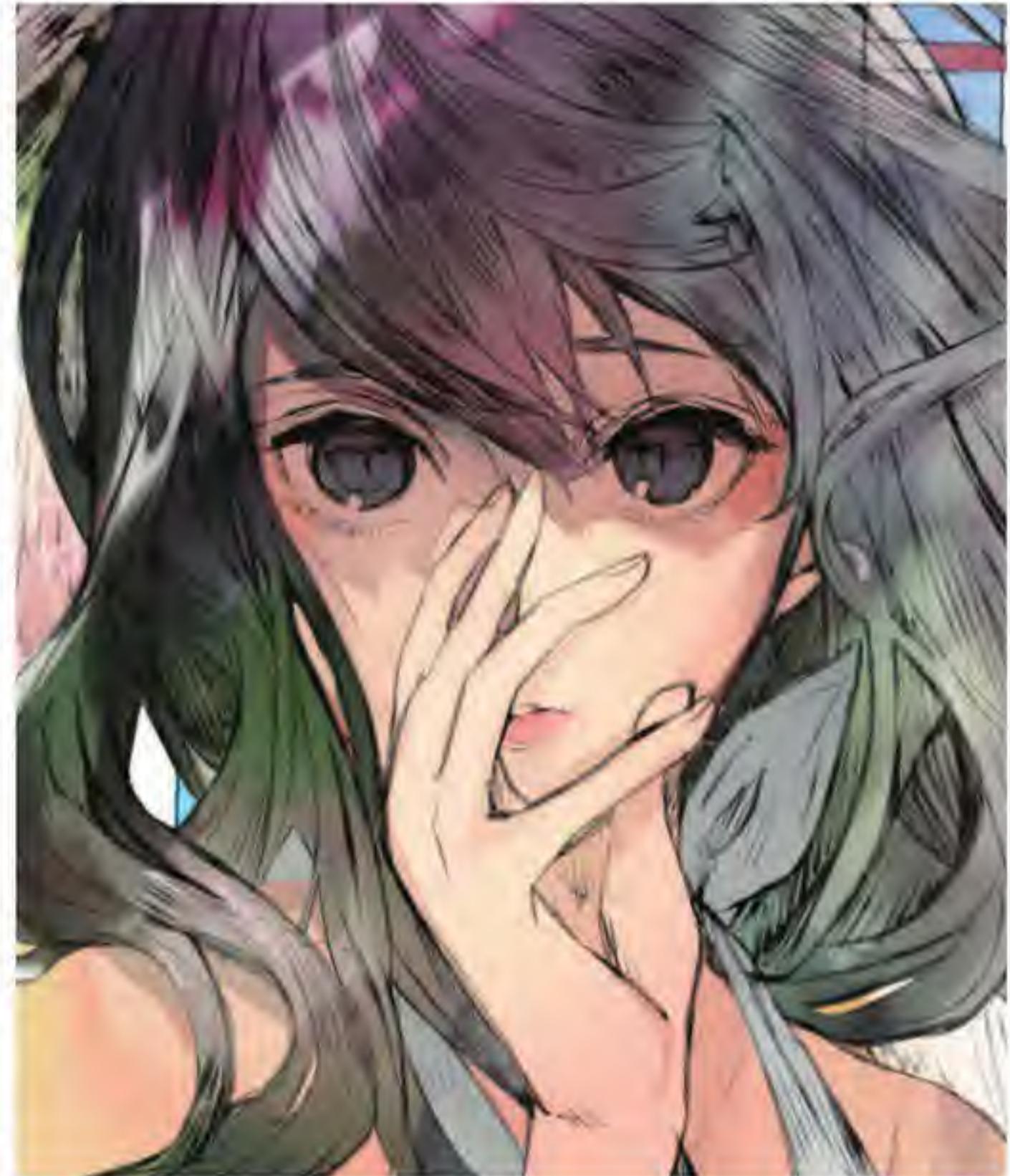
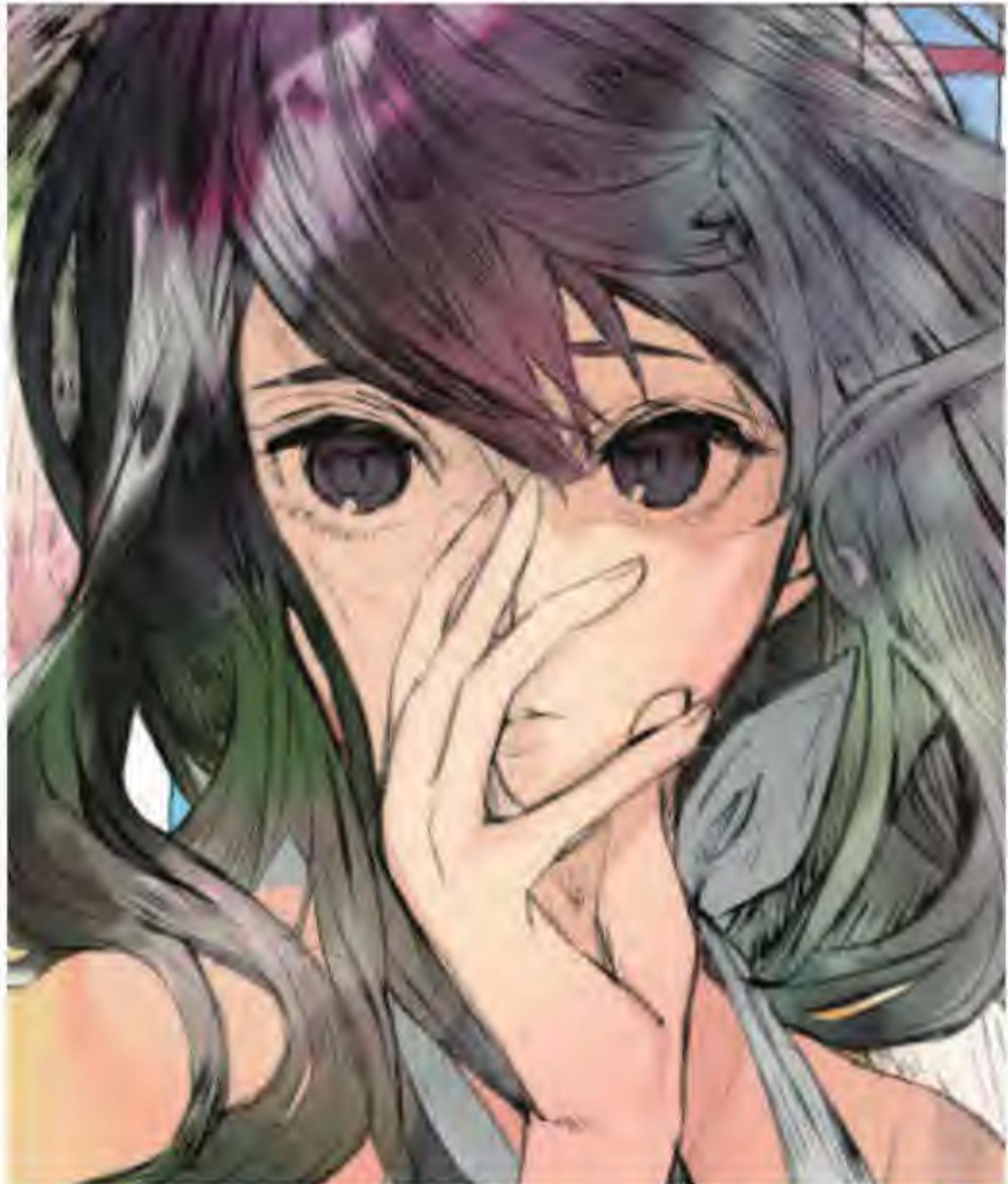
線画に沿ってパーツを塗り分け、全体の色味をつくります(上)。パーツ分けは自分が塗りやすいよう、「人」「鳥」「犬」程度にざっくりと分けました。まずは線画の背面にパーツごとに新規レイヤーを作成し、[塗りつぶし]ツールやブラシでそれぞれた塗りします。その後、各レイヤーを[透明ピクセルをロック]に設定し、大まかな影などを乗せていきます。さらに、色味の変化で遊びたかったため、いくつかのパーツには写真を合成しました。写真は手持ちのものにぼかしをかけ、ベースの塗りの前面にレイヤーを配置して[下のレイヤーでクリッピング]に設定。さらに[合成モード:ソフトライト]などに設定してなじませています(下)。

女の子の各パーツに着彩する

PHASE 01で作成した線画と色のイメージに沿い、メインの女の子に着彩します。後ほど細部の加筆や色調整を行いますので、まずはどんどん塗り進めます。

S T E P

1 スポイトツールで色を拾い顔に影を入れる



着彩したイメージから[スポット]ツールで色を拾い、パーツを塗り込んでいきます。ここではまず女の子の顔の影から、ベース塗りの前面に適宜新規レイヤーを作成して[合成モード：乗算]などに設定し、[下のレイヤーでクリッピング]を適用して塗り進めました。図の左上は元の状態、右上が塗りはじめ、下は塗り終えた段階です。この時、気をつけていたことは、なるべく当初作成した色のイメージにない色は使わないことです。すべてを塗ってから全体を見て色味などを整えるため、ここではラフのイメージを外さず、唇や口元にほんのり赤みを入れた以外はキャンバスにある色で陰影を表現しました。

02 女の子の各パーツに着彩する

2 肌部分にも陰影を乗せていく

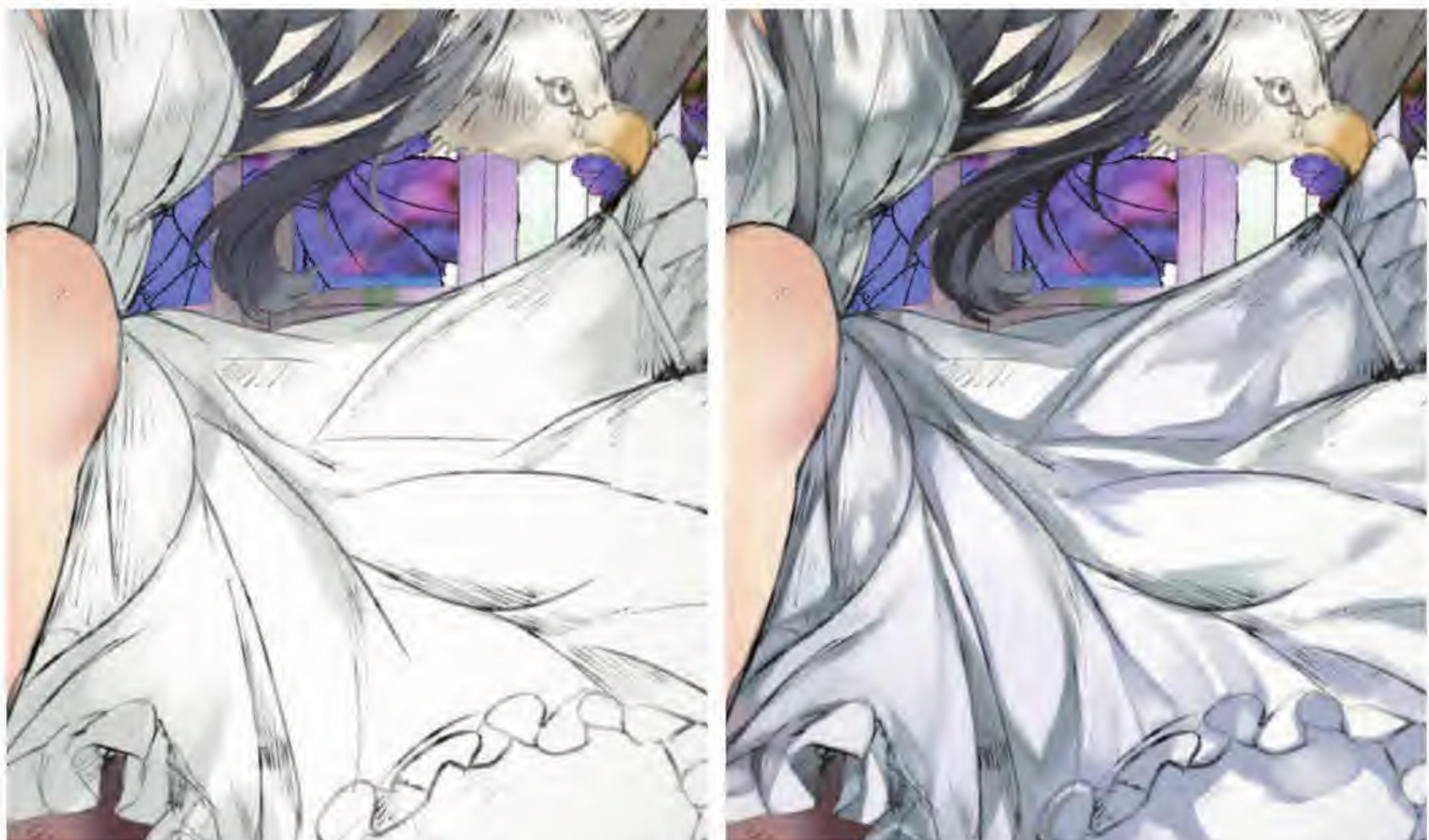


100 % 通常 (服ベース) レイヤー 7
100 % 通常 (手の影) レイヤー 25
100 % オーバーレイ (ハイライト) レイヤー 23
100 % 通常 (肌影) レイヤー 18
50 % 乗算 (顔/背影) レイヤー 22
100 % 通常 (肌ベース塗り) レイヤー 1
100 % 通常 (犬ベース塗り) レイヤー 8

顔部分と同じように、他の肌部分も塗り進めていきます。図の左上は元の状態、右上は塗り進めた状態、左下はその全体像です。なお、肌部分は顔を含め同じレイヤーにパーツ分けしていますが、ここまで着彩で、ベース塗りの上に【合成モード：乗算】の影レイヤーや、腕や顔部分に乗せた【合成モード：オーバーレイ】の柔らかなハイライトレイヤーなど、4つのレイヤーをクリッピングして重ねました(右下)。

STEP

3 影をぼかしながらワンピースに着彩



ワンピースのベース塗りの上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」を適用し、陰影を入れていきます(左上、右上)。当初着彩した色イメージを見ると周囲に比べてワンピースの色が薄いので、バランスを見て濃い影にしました(下)。ブラシは「筆」ツールの「水彩」などで、グラデーションや反射光を入れやすい塗りぼかしのできるものを選択。ここでもなるべくキャンバスにある色を使うため、女の子の周囲の色を「スポット」ツールで拾って着彩しました。



STEP

4 色のイメージ重視で髪の毛に着彩する



髪はどのように表現するか迷っていましたが、色の調整や加筆は最後にまとめて行うつもりで、ひとまずこれまでと同様、当初の色のイメージを重視して〔スポット〕ツールで色を拾いながら着彩しました（左上）。ここまで着彩で、髪の部分はベース塗りの上に4つのレイヤーをクリッピングして重ね、写真や色味を合成しています（左下）。右上の図はレイヤーの一番下にある髪のベース塗り、そこに写真や色味を合成したものが右下の図です。さらに細かい陰影を塗り込んだ現在の状態が、左上の大きな図になります。なお、この段階で瞳も内部を描き込み、薄く紫の反射光を入れています。

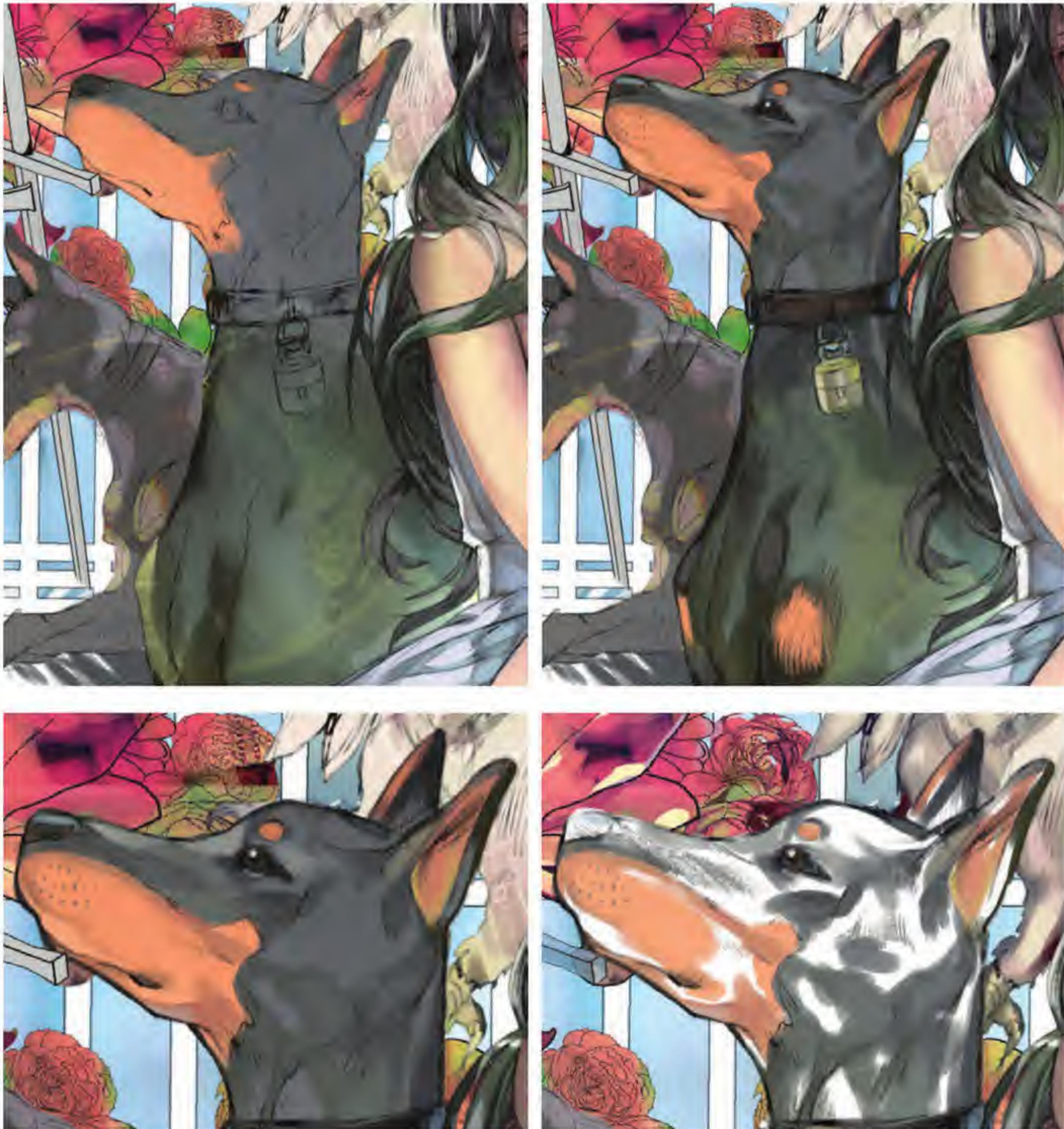
03

周囲の生き物を描き込む

女の子の着彩がひと段落したところで、周囲の生き物に着手します。
当初の色のイメージを生かしながら、実物の写真なども参考に塗り込みます。

S T E P

1 写真を参考にドーベルマンに陰影を付ける



女の子の隣にいるドーベルマンに着彩します。まずは犬のベースを塗り終えたレイヤーの前面に新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]を適用。その上で、実物の写真も参考にしながら濃いめの陰影を描き込みます。左上の図は作業前、右上は作業後の状態です。ところどころ質感のあるブラシを使い、短く艶のある毛並みなどを表現しました。図の左下は顔部分の拡大、右下はここで着彩した色のみを表示したものです。

STEP

2 遠くの犬に薄く陰影を入れ鳥にも着彩する



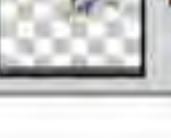
奥にいるドーベルマンも、先ほどと同様ベース塗りの前面に新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] を適用した上で着彩します(左上、右上)。先ほどの手前の犬は陰影を濃く描きましたが、近くのものは明瞭に、遠くにいくほど霞んで見えるように表現する「空気遠近法」を念頭に、ここでは陰影を薄めに入れました。犬を塗り終えたら、鳥にも着彩していきます。鳥の羽部分は、はじめに制作した色のイメージでグラデーションをきれいにかけていますので(左下)、それを崩さないよう立体感や必要なディテールのみ加筆するようにしました(右下)。



STEP

3 周囲にいる他の鳥にも着彩していく

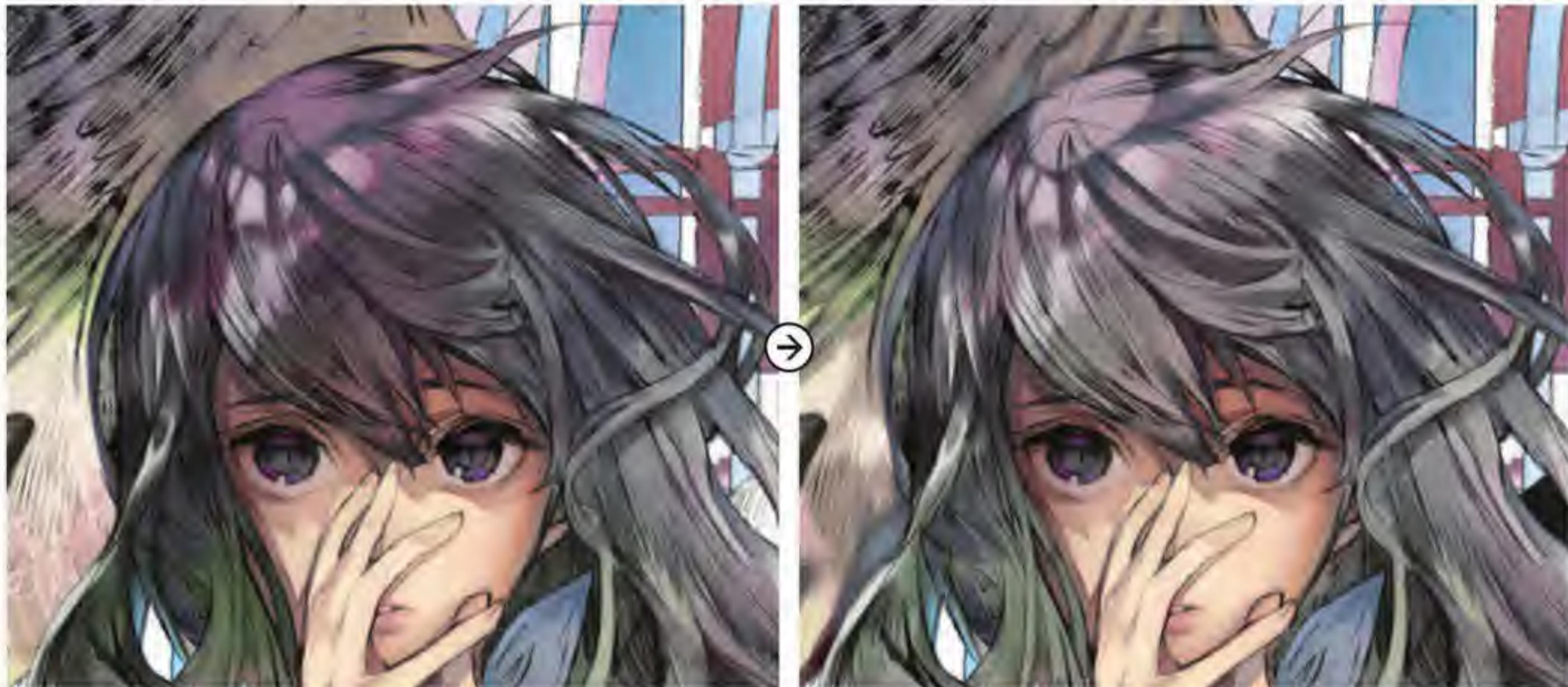


	100 % オーバーレイ (ハイライト) レイヤー 28
	100 % 乗算 (鳥羽部分描き込み) レイヤー 32
	100 % 通常 (鳥陰影塗り) レイヤー 20
	100 % 通常 (鳥ベース塗り) レイヤー 12

周囲の鳥すべてに陰影を加えていきます。上図は塗り込み前、中段の図は塗り込み後の状態です。この段階で、スケッチのような線画の状態だった目やくちばしなどのディテールも描きました。また、ここでは陰影を塗り込んだ上に[合成モード：オーバーレイ]の新規レイヤーを重ねて[下のレイヤーでクリッピング]を適用し、ぼかしがかった大きめのブラシで薄く白を追加。柔らかなハイライトを部分的に加えて明暗を整えました(下)。

03 周囲の生き物を描き込む

4 バランスを見て女の子の髪の色味を調整



個々の生き物を塗り進めながら、全体の見え方も確認し、必要に応じて色味や明暗のバランスを整えます。ここでは、女の子の髪の毛部分に重ねていた2種類の写真素材のレイヤーのうち、ひとつを非表示にし、色味を明るく整えました。

背景の小物を描いていく

メインのモチーフを塗り込んだところで、背景の小物に着彩します。
材質の違いや、作品内で表現したいイメージを念頭に塗り進めていきます。

S T E P

1 滑らかな曲線を意識して檻に着彩

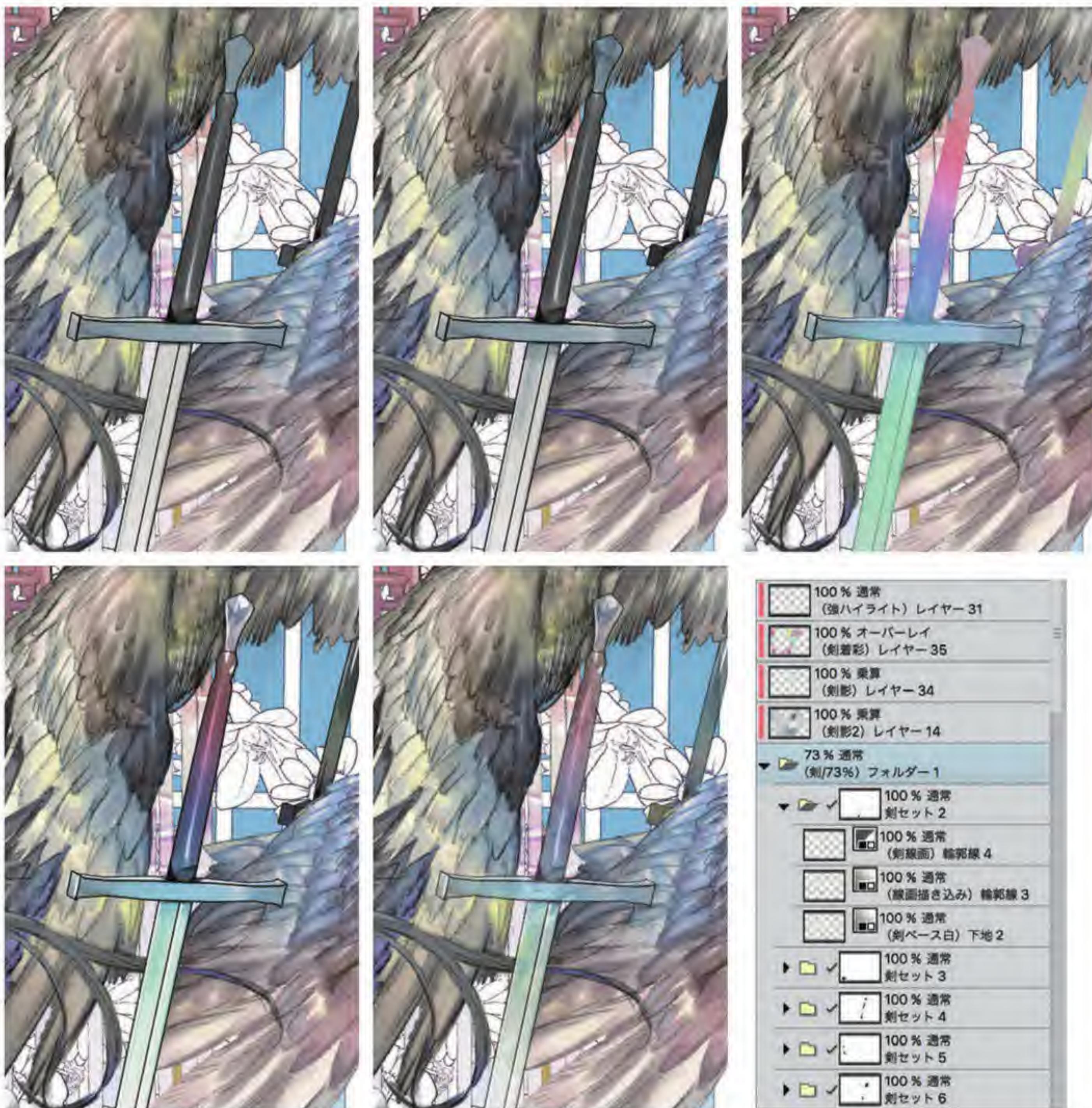


背景の檻を塗っていきます。滑らかにカーブした金属の質感を意識しながら、当初着彩した色イメージ（上）から「スポット」ツールで色を拾い、ややシャープな陰影を付けていきます（中段）。ここでも、当初の色イメージを崩し過ぎないように注意します。

04 背景の小物を描いていく

S T E P

2 女の子の内面を表す透き通った剣の表現



剣に着彩します。図は左上から順に着彩の過程です。左上は、まずベースの塗りの上に[合成モード：乗算]のレイヤーを重ねてクリッピングし、パーツを塗り分けて影を入れた状態。中央上は立体感を出すため、さらに影を加えた状態です。その後、新規レイヤーをもうひとつ追加し、周囲の色を拾いながら[エアブラシ]ツールでグラデーション状に着彩(右上)。その後レイヤーを[合成モード：オーバーレイ]で下地になじませ、さらに新規レイヤーを重ねて白で強い反射光を描きました(左下)。最後に「剣は女の子の警戒心の表れ=現実のものではなく心の中の武器」というイメージを表すため、剣のレイヤーフォルダーの[不透明度]を下げる半透明にしました(中央下、右下)。

STEP

3 統一感のある色で花にハイライトを入れる

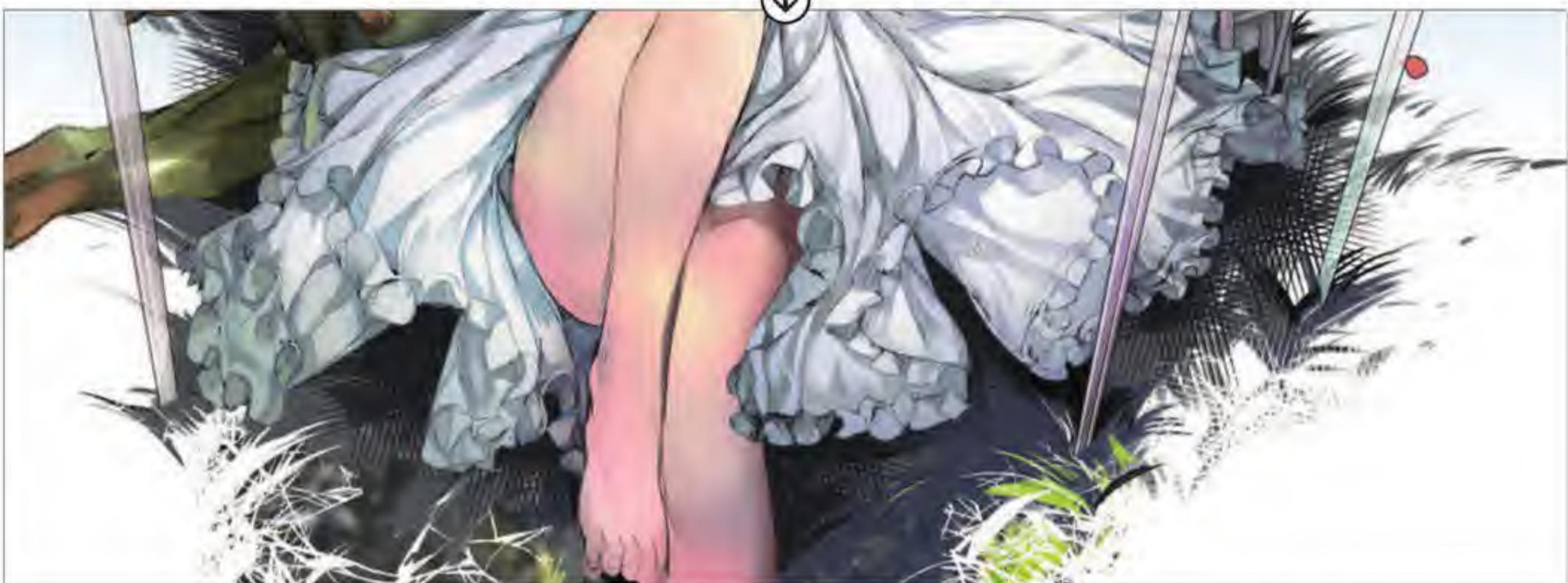


花や葉をブラッシュアップしていきます。花の部分は、はじめに色イメージを作成した際に色彩豊かな写真素材を貼り込みましたが(左上、左下)、ここではその色味を残しながら必要部分にハイライトを塗り重ねました(右上、右下)。シャープさを出したかったので、ハイライトの色は背景の水色と花部分の色味で一番明るい黄色を[スポット]ツールで拾い、ブラシにぼけ足を設定せずに描きました。



STEP

4 アクセントを付けながら地面の草地を整える



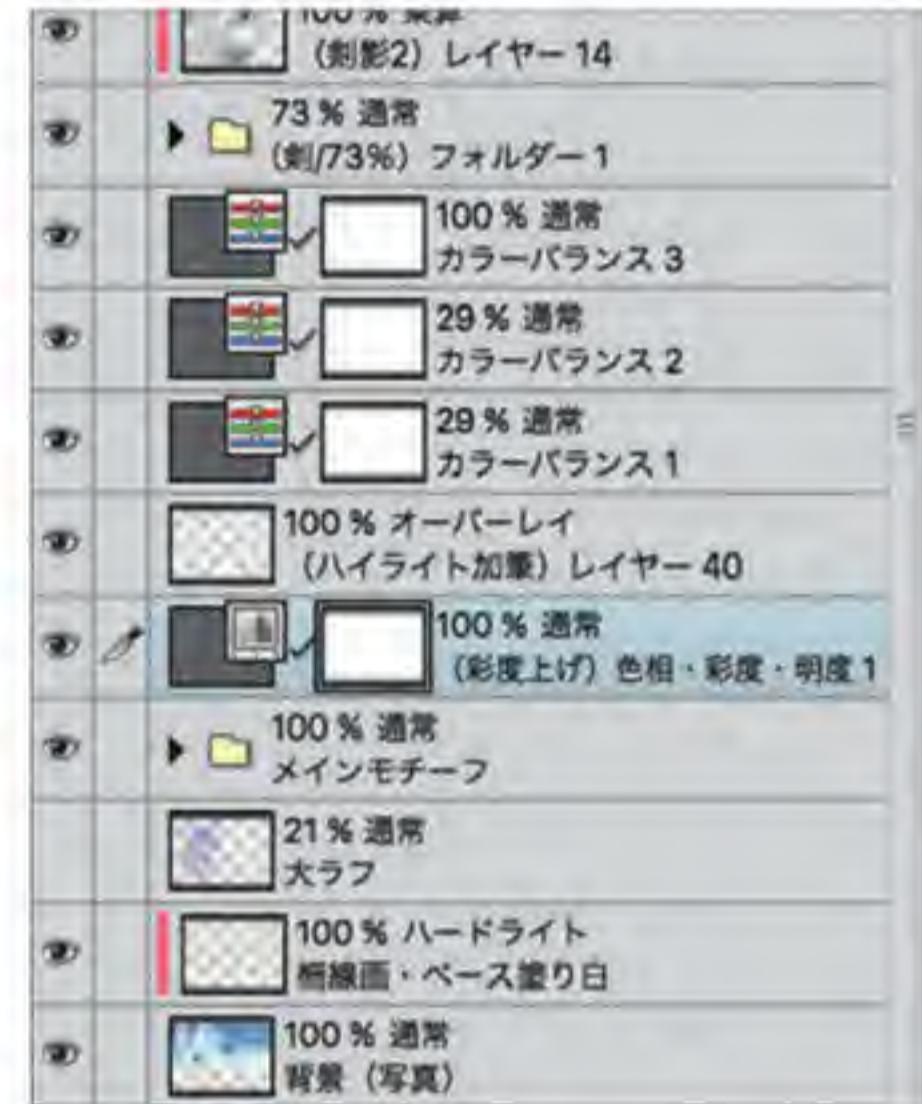
地面の草地を整えます。この部分も先ほどの花と同じく写真素材の複雑な色味を貼り込み、点や線のブラシストロークを重ねて色イメージを作成していました。ここでは、白色で草を重ね描きして形を整え、カケアミ状に描けるCLIP STUDIO PAINTのカスタムブラシを使ってアクセントを付けていきました。

加筆と色調整を行って完成

全体の色味を調整し、不足部分に加筆してイラストを仕上げていきます。
メインの女の子の中でも重要な顔のパーツ、髪の質感などを中心に丁寧に描き込みます。

STEP

1 全体のバランスを見て色味を調整する

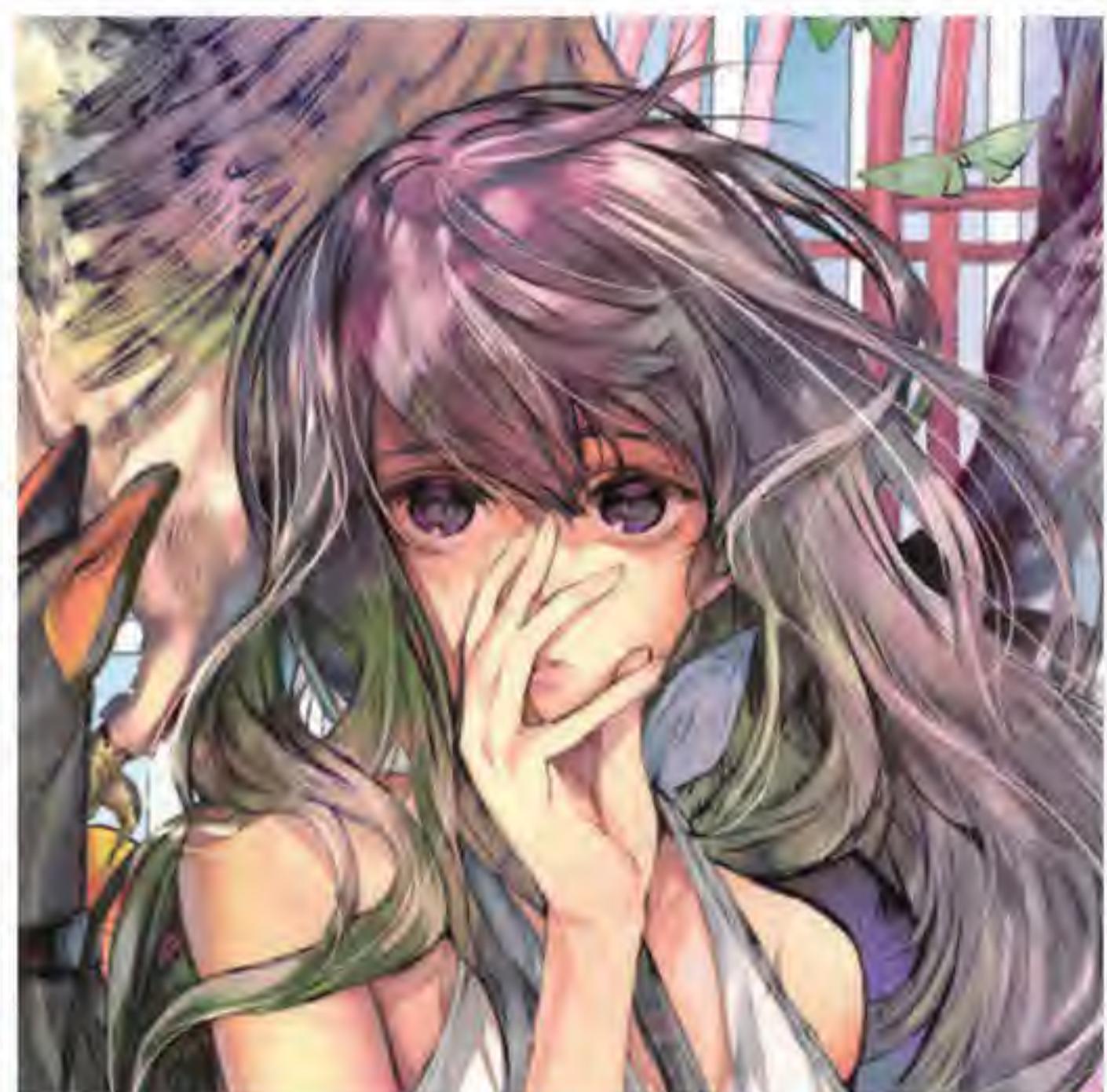
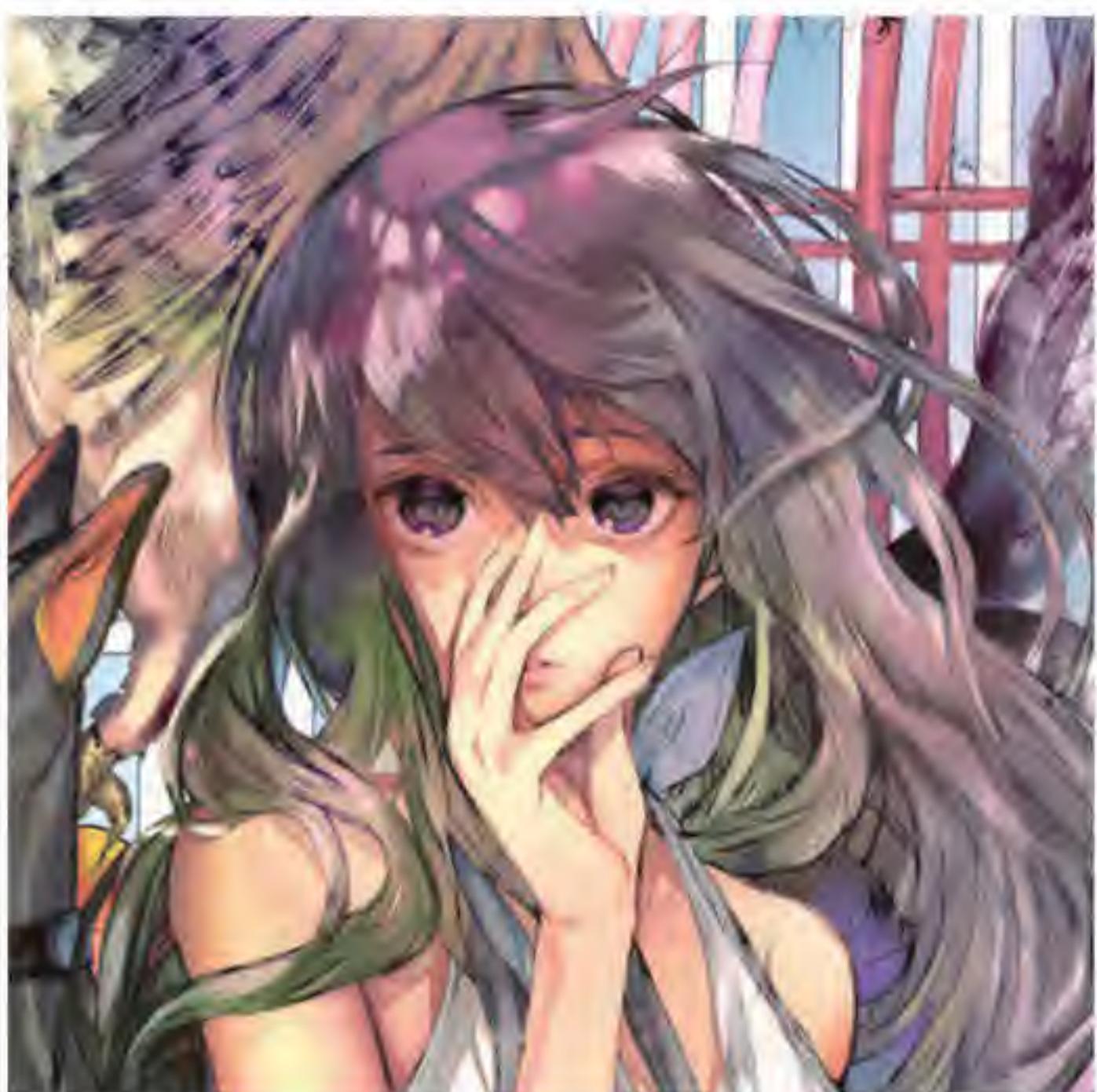
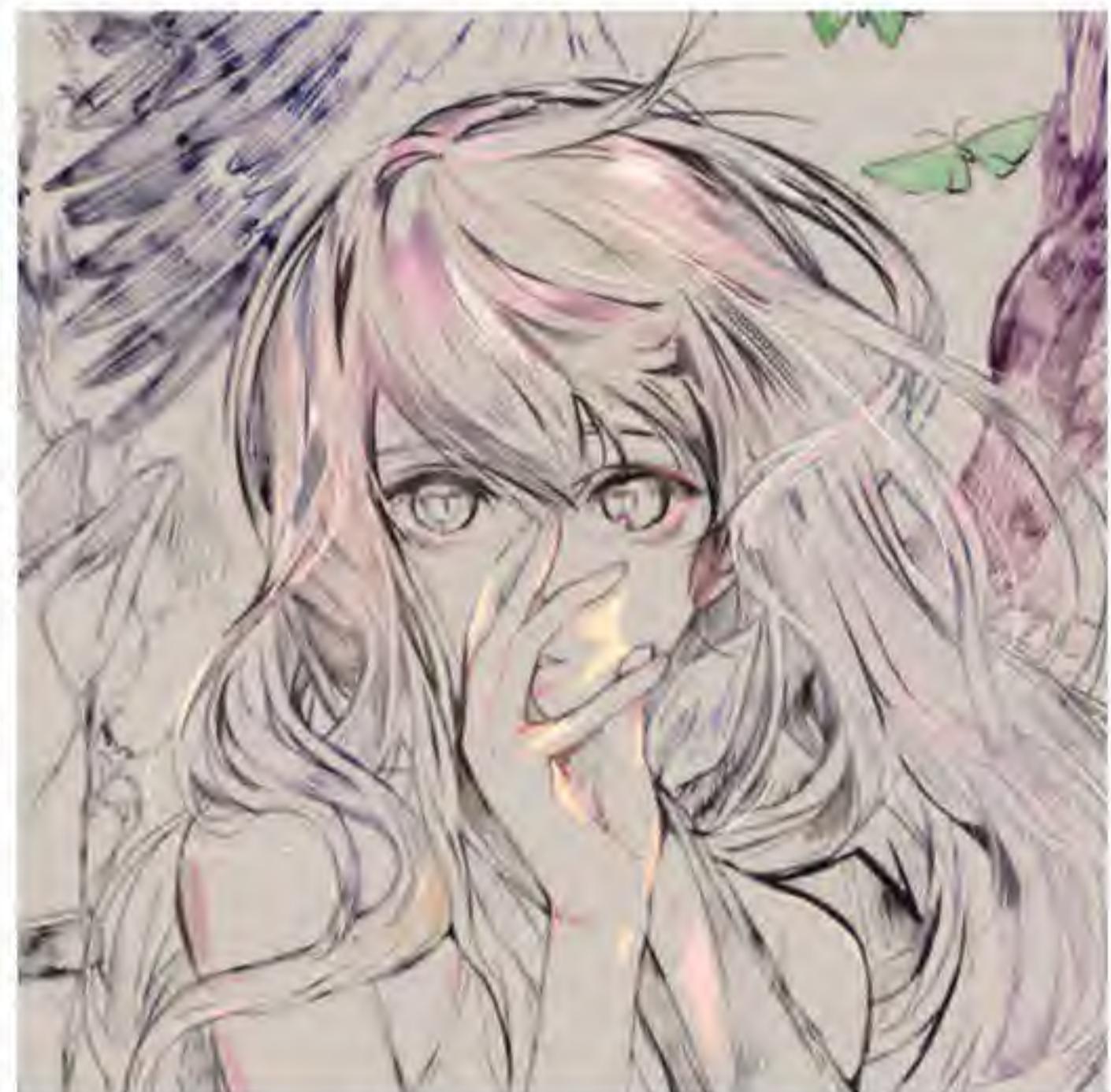


全体を確認し、色味を整えます。最初に作成した色のイメージを基にここまでひと通り塗り込みましたが、想像よりも暗く仕上がったため(左上)、CLIP STUDIO PAINTの[レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[カラーバランス]と[色相・彩度・明度]を適用して全体を鮮やかな色味に変化させました。また、ここでは[合成モード:オーバーレイ]の新規レイヤーを作成し、ぼけ足の大きなブラシで画面のところどころに白を置いて部分的に彩度を高めています(左下、右)。



STEP

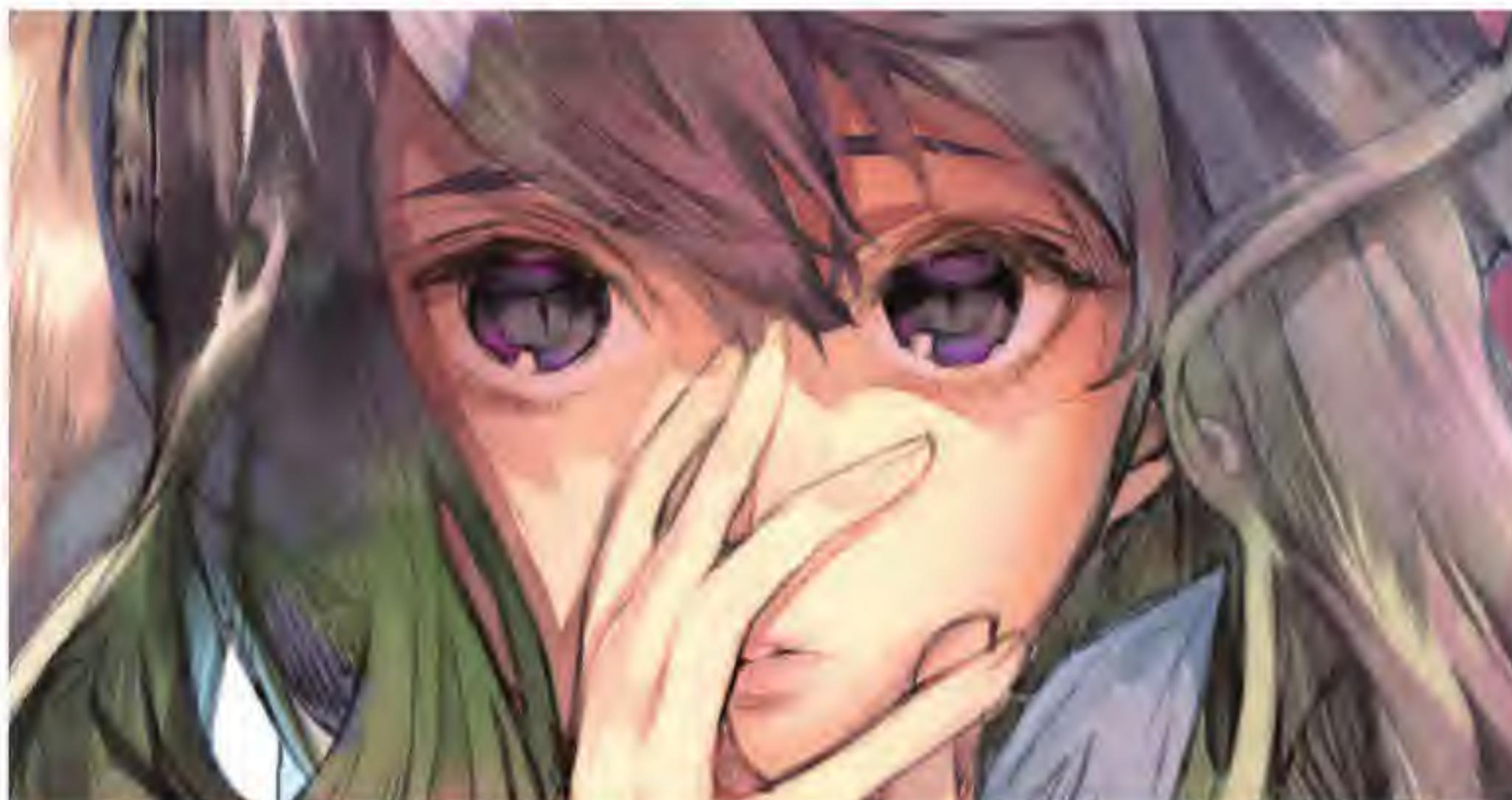
2 最前面に新規レイヤーを置き加筆していく



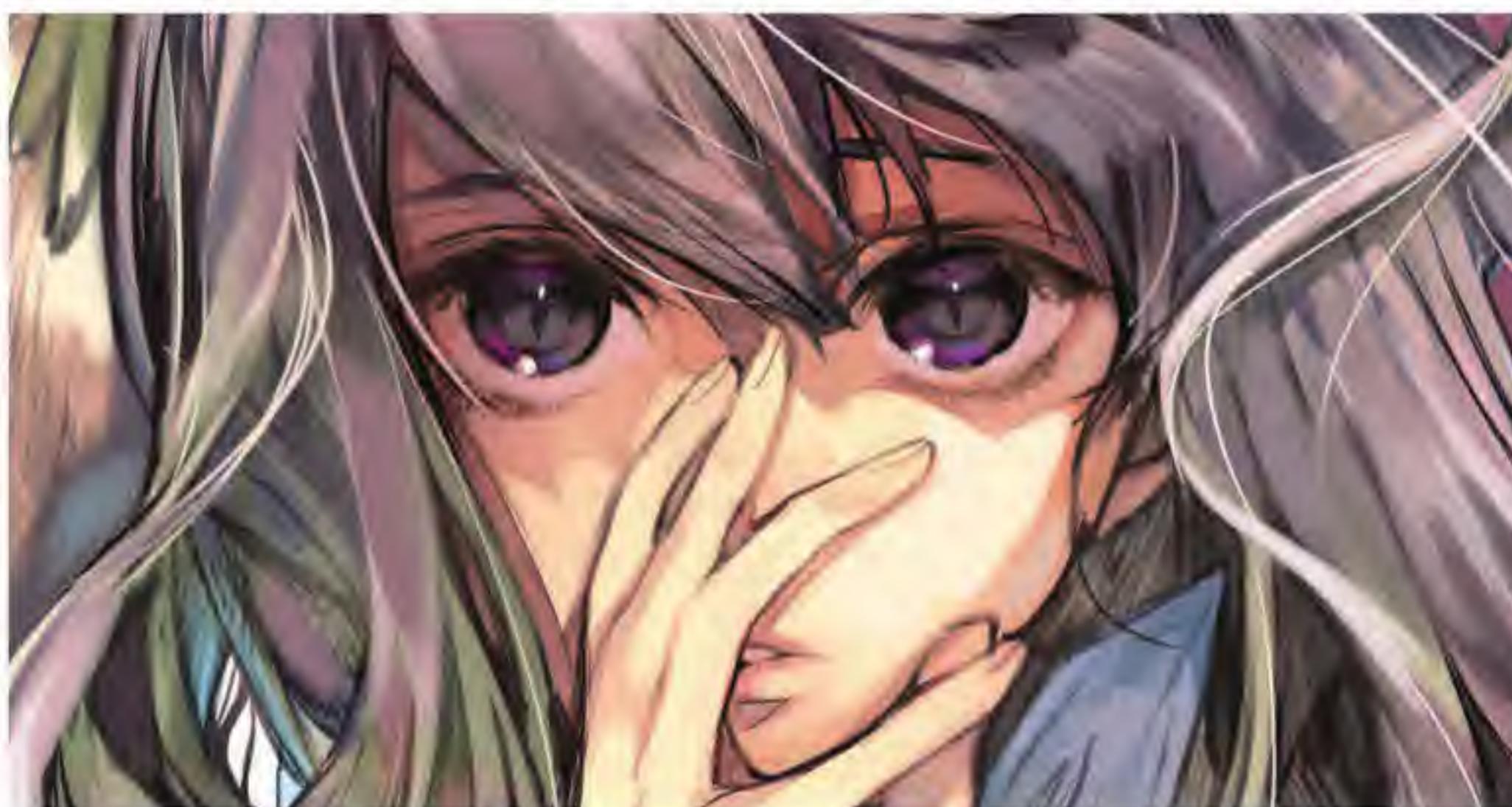
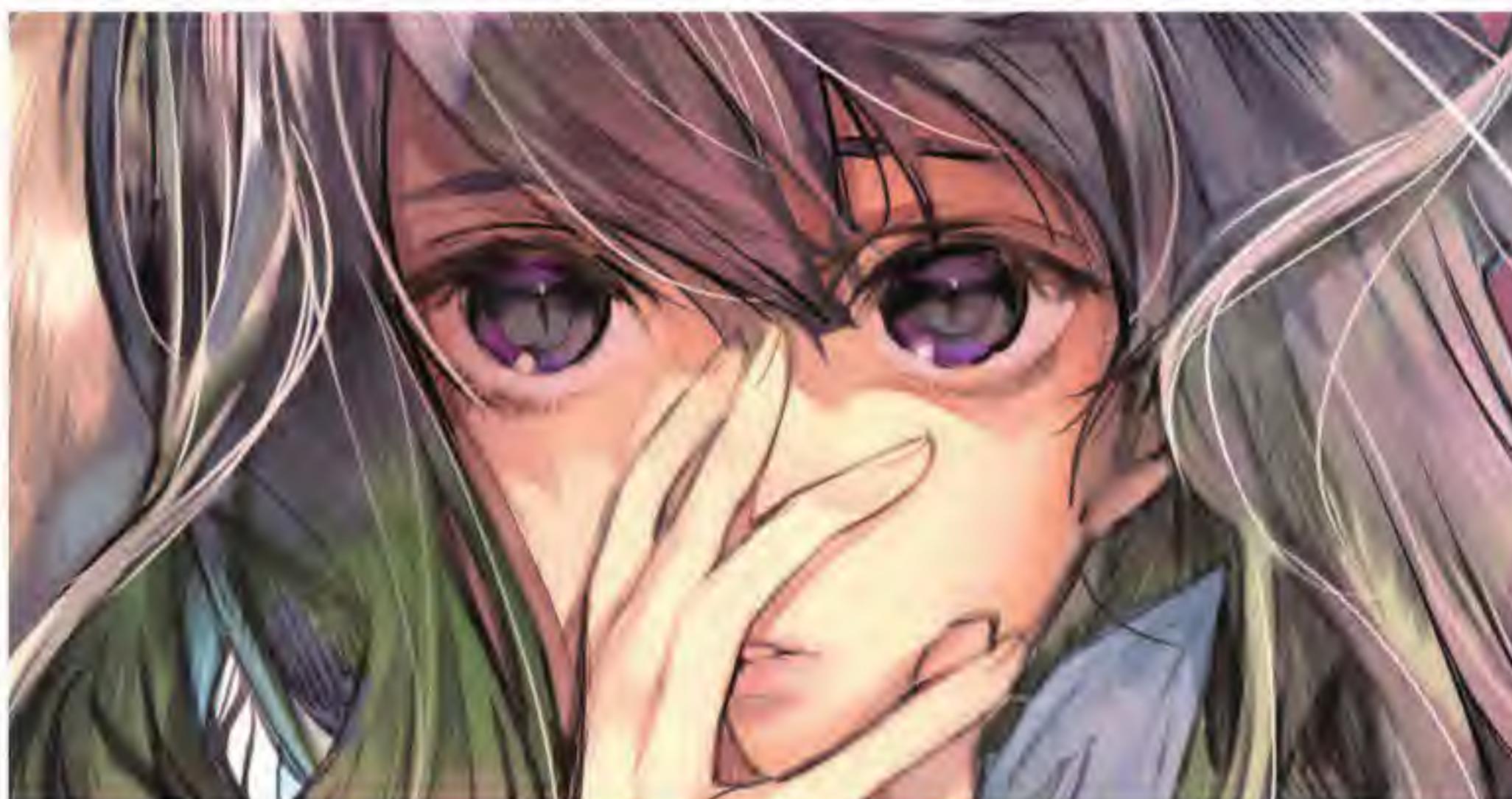
メインモチーフの塗りと線画の一番上に新規レイヤーを作成し、必要部分に加筆していきます。ここでは、まず線画に加筆して強弱を整えました。線画は、当初ほぼ黒一色で描いていましたが、STEP 1の色調整までの工程で、女の子の髪の毛の内部をやや薄くするなど調整をかけていました。左上の図はその調整後の状態です。線画が見えるよう、塗りを非表示にして背景にグレーを敷いています(STEP 1の色調補正レイヤーがかかり赤みがかったグレーになっています)。その状態から、ここでは主に目元や胸元の影部分、バーツのアウトラインなどに線を加筆。髪の毛の流れなども描き込みました(右上)。下の図2点は塗りを表示させたものですが、左下が左上と同じく加筆前、右下が加筆後の状態です。

05 加筆と色調整を行って完成

3 瞳の内部やまつ毛など目元を整える



これまでの着彩で目元の色味が薄く感じられたため、加筆用レイヤーを追加しながらディテールを塗り重ね、整えていきます。図は上から順に目元に加筆していく過程です。まぶたや目尻などを描き込んでメリハリを強め、瞳の内部も色の境界を明確に塗り込んでいます。また、瞳には強い反射光を加えました。



STEP

4 髪の毛に光沢や流れを加筆する

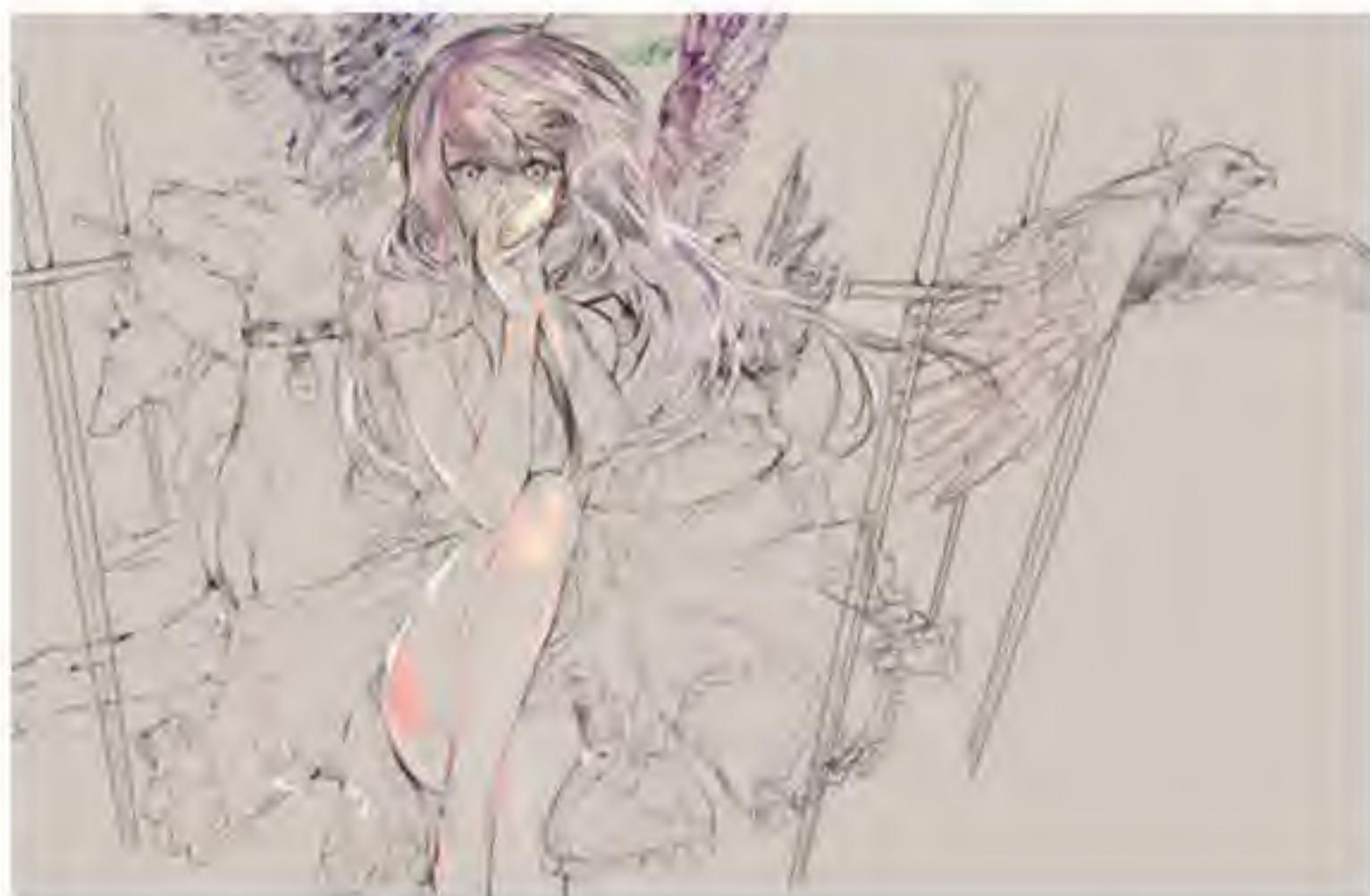
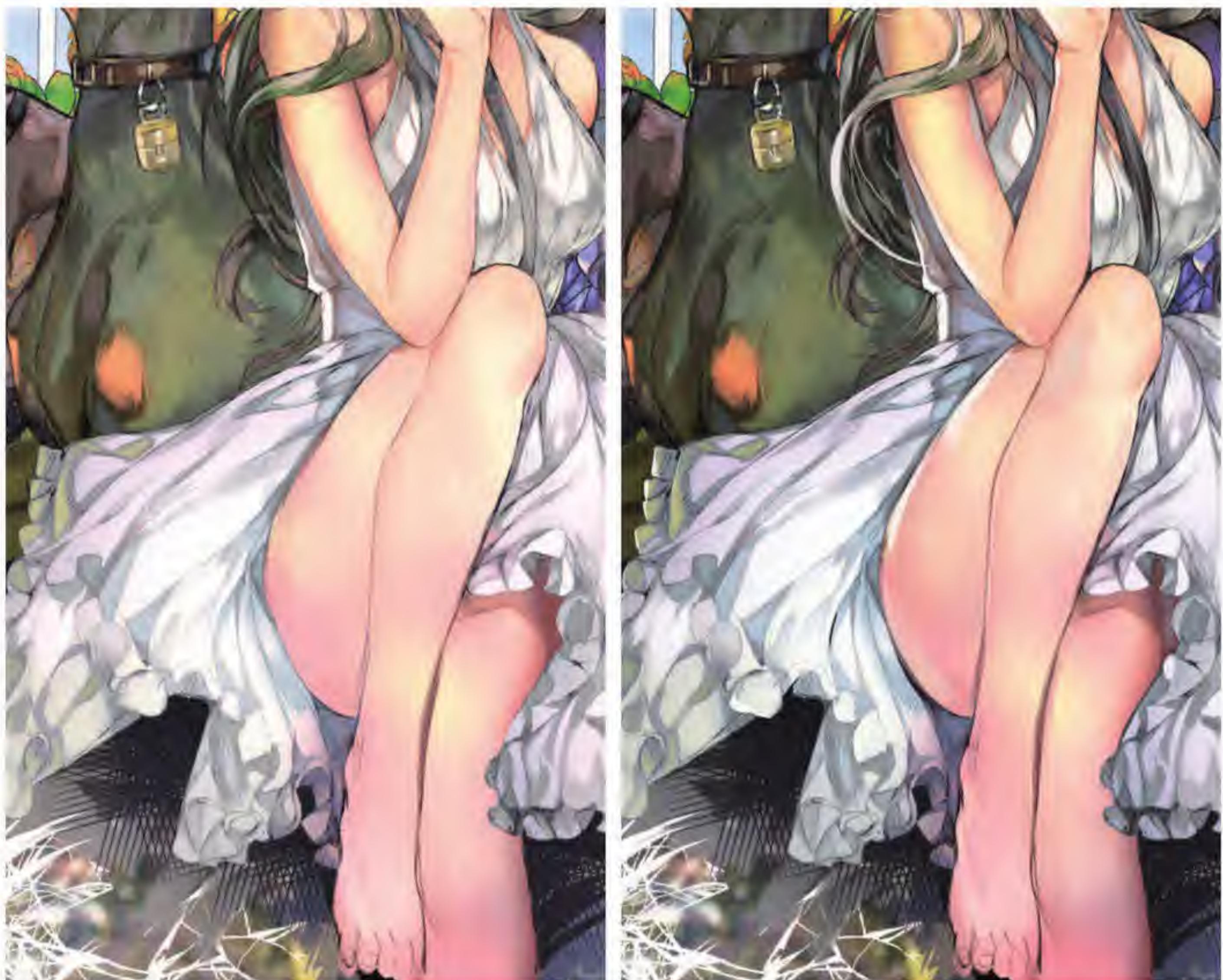


髪の毛の質感が気に入らないため、手直しすることにします(上)。ここではいくつかの加筆用レイヤーに分け、筆の向くまま髪の毛のラインやハイライトを入れたい部分などに自由に塗り重ねました(下)。また、この段階で、前髪部分など線画が不要な部分に髪の色を重ねて塗りつぶしています。



STEP

5 肌や服の一部に強いハイライトを加筆



顔や腕、太腿などの肌部分は、ところどころ滑らかさや立体感を増すように肌色を加筆しました。また、光源を意識して、パーツのエッジ部分にしろで強いハイライトを追加。白い服の裾部分などにも同様にハイライトを書き込みました。左上の図は加筆前、右上は加筆後、下はこれまでの線画や髪の毛などを含め、STEP 1の色調整後に加筆した色と線画のみを背景グレーで表示したものです。

05 加筆と色調整を行って完成

6 風の向きに合わせて飛沫を飛ばす



最後にCLIP STUDIO PAINTにプリセットされている飛沫ブラシを使い、風の向きと同じ方向にあしらって完成です(左上、下)。なお、右上の図は飛沫が見やすいよう背面の全レイヤーに薄グレーをかけたものです。主に画面右側を舞う花びらの周囲に、流れるように白と黒を織り交ぜて描きました。



ILLUSTRATION MAKING & VISUAL

INTERVIEW

INTERVIEW

TCB

どこか憂いを帯びたような繊細な人物描写が印象的なイラストレーター、TCB。自身の絵のルーツやイラストレーターを目指した経緯、作品へのこだわりなどについて話を聞いた。

Interview & Text : Koji Hiraizumi Photo : TCB

小学生の頃から作品づくりをはじめて
将来は絵の仕事がしたいと思っていた

— まず、TCBさんが絵を描き始めたきっかけについて聞かせてください。

小さい頃から絵を描くのは大好きで、暇さえあれば絵を描いていました。幼稚園の頃に先生から「絵が上手だね」と褒められてからは、本当に絵が好きという感じになりましたね。

— 子どもの頃に影響を受けたものなどはありますか？

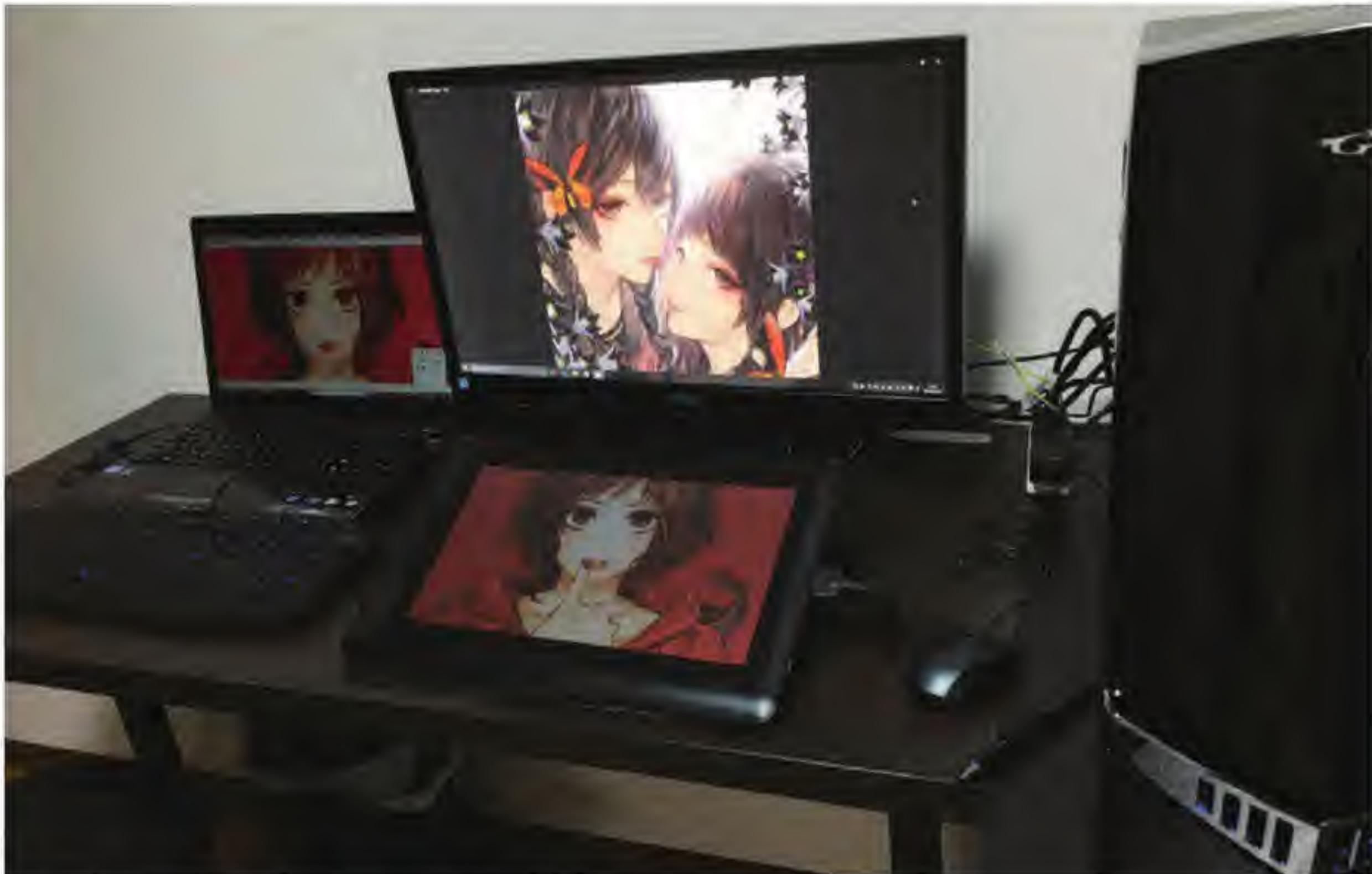
小学生のときは漫画をよく読んでいました。りぼんの『神風怪盗ジャンヌ』や少年ジャンプの『地獄先生ぬ～べ～』は特に好きでしたね。その頃から作品づくりというのを意識しはじめて、いつか絵に関わる仕事がしたいなと考えていました。

— 幼少期のかなり早い段階から、絵を仕事にすることを意識されていたのですね。

そうですね。ただ、当然のことながらまだ子どもだったので知識はなく、将来は絵を仕事にしたいという漠然とした思いだけでした。当時は今のようなデジタル環境がなくて、『ファンロード』や『講談社フェマスクールズ』といった媒体へのハガキによる作品投稿が流行っていた時代でした。その頃はすべてがアナログ思考で、漫画のスクリーントーンも全部手描きで描いているのだと思っていました（笑）。

— その当時はどういった画材を使って描かれていたのですか？

中学生の頃の話ですが、そのときはコピックを使って描いていましたね。商業で描くにはコピックでなくてはいけないという、勝手な思い込みがあったんです



イラストを制作している仕事場の様子。3台のディスプレイを適宜切り替えながら制作作業を進めている



Wacomの液晶ペンタブレット『Cintiq Companion 2』は、出先などで作業する際に使用しているもの。「専門学校の講義やイベントなどで出張する機会も多いので、持ち運びのできる液タブは移動中の新幹線やホテルでの作業に重宝しています」



愛用のアナログ画材とイラストの参考資料集。「コピックは中学生の頃から愛用している画材のひとつです。色を塗り重ねたり、筆先を切り替えたりすることで、さまざまな表現が行えるのがコピックの魅力ですね」

(笑)。中学生になる頃には親がパソコンを持っていたので、それを使ってホームページを自作して、そこでコピックで描いた自身のイラストを公開したりしていました。

お絵かきBBSでの交流は
現在のスタイルの原点になっている

—中学生の頃からパソコンでホームページを自作していましたんですね。

拙い出来のホームページではありましたが自作していましたね。その頃には、ネットを中心に活動しているイラストレーターには有名な『お絵かきBBS』が存在していて、今では有名になられているような作家たちがこぞって投稿していました。お絵かきBBSの中で描かれている方々の絵はほとんどが厚塗りで、「厚塗

り=凄い」という感覚で、憧れの手法でしたね。今自分のスタイルも厚塗りがベースになっていますが、原点はこの頃につくられたように思います。

—ツールがアナログからデジタルに切り替わっていったのもその頃のことでしょうか?

それまではずっとコピックで描いていたのですが、お絵かきBBSに通うようになってからは徐々にデジタルで描くことに興味が出てきました。最初にデジタルで描いたのは、BBSのお絵かきツールでしたね。その後、本格的にデジタルで描くためのツールとして、廉価で手を出しやすかったSAIを導入しました。

—お絵かきBBSの中では、作家同士の交流などもあったのでしょうか。

お絵かきチャットのサイトをメインに通っていたのですが、そこでの交流は結構ありましたね。オフ会など



お気に入りの漫画たち。「『PEACE MAKER 鐵(くろがね)』の黒乃奈々絵さんは小学生の頃から大好きな漫画家で、目の描き方などはすごく影響を受けています。津山ちなみさんのギャグ漫画『HIGH SCORE』も大好きで、ここから受けた影響も大きいですね」



宝井理人による人気BL漫画『テンカウント』は、特に好きな作品のひとつ。「ある日父親が普通の漫画と間違えて買ってきてしまった『NARUTO』のBLアンソロジーがきっかけで、BLにハマってしまいました(笑)。BLは読むのも描くのも大好きなジャンルですね」

もあり、ちょくちょく顔を出していました。その当時仲良くしていた方々との交流は現在でも続いているのですが、とにかく絵の上手い人ばかりだったので本当に刺激を受けましたね。

—『TCB』というペンネームは、その当時から使われていたのですか？

『TCB』というペンネームは、高校1年の頃から使い始めたものです。中学生の頃に使っていたペンネームが漢字で、それを英語にした頭文字を取ったものなんです。中学生の頃のペンネームは、少し恥ずかしいのでここでは伏せさせてください(笑)。

出版社に作品の持ち込みをするなど
積極的に活動していた学生時代

—中学や高校時代から、絵に関することは積極的に

行動に移されていたんですね。その後の進路はどうされたのでしょうか。

高校卒業後は専門学校に進みました。漫画学科やアニメーター学科のある学校ではあったのですが、私が選んだのは別の学科だったんです。なぜかと言うと、どこに進むにせよ絵を描く気ではいたので、なるべく絵を描く時間が取れそうな学科を選んだという……。動機としては少し適当だったかもしれませんね(笑)。

—専門学校に進まれてからは、どのような活動を？
学校の研修旅行で東京に行く機会があったのですが、そのタイミングに合わせて、18ページの漫画を制作していくつかの出版社に持ち込みをしたんです。幸い良い感触をいただけた出版社もあり、TCBとは違うペンネームで読み切りの漫画を描かせていただけるようになりました。

—TCBさんはイラストレーターとしてだけでなく、漫画家としても活動されているんですよね。

そうですね。そもそもは漫画家を目指していましたし、今でもイラストのお仕事と並行して漫画家としての活動も続けています。専門学校時代はアルバイトでプロの漫画家さんのアシスタントもしていたのですが、そのときの経験は大きな財産になっていますね。

—漫画はどういった作品を描かれているのですか？

私の絵柄がどちらかというとシリアルスメなので、当初は絵にマッチするような少し暗めの話を描いていました。ですがシリアルスメの受けがあまり芳しくなく、ギャグ漫画を描いたところ、そちらのほうが読者アンケートの結果も好評で、ギャグ漫画メインに転向しました。実は私自身ギャグ漫画が大好きで、りほんの『HIGH SCORE』などが好きでよく読んでいました。

Twitterがきっかけでスタートした 『童話コスメ』のプロジェクト

—童話をコンセプトにしたコスメティックシリーズの『童話コスメ』でTCBさんを知ったという方も多いかと思いますが、このプロジェクトの経緯について聞かせてください。

『童話コスメ』は、Twitterでの私のツイートがきっかけで始まったプロジェクトなんです。童話をテーマにし

たコスメはいくつか知っていたのですが、自分が欲しいと思えるようなものがなかったんですね。そこで、自分だったらこういうのが欲しいというようなものを絵に描いてツイートしたところ、ビックリするぐらい大きな反響があって。その後、現在の童話コスメの担当の方からお声がけをいただきて、実際に製品をつくるプロジェクトが動き出すことになったんです。童話コスメの商品化には当初あまり興味がなかったのですが、やらないで後悔するよりは、やって後悔したいと思ってプロジェクトに取り組むことにしました。

—ツイートがきっかけではじまったプロジェクトだったのですね。その後の経緯は？

コスメのプロダクトをゼロからつくるとなると相応の開発資金が必要になるので、担当さんからの提案で、童話コスメの開発資金は『Makuake』というクラウドファンディングを利用して募ることになりました。どのくらいの人が支持してくれるのか内心不安でいっぱいだったのですが、いざ蓋を開けてみると目標金額の10倍近い金額が集まつたので、私も含めて関係者一同本当にビックリしました。クラウドファンディングの達成金額としては当時の日本記録を更新するものだったので、驚きましたし、支持してくれる方々の存在が本当に嬉しかったですね。

—そうして開発に必要な資金が集まり、童話コスメ



本棚の様子。「漫画は読むのも描くのも好きなので、本棚に並ぶ本は漫画が多いですね。漫画以外の本では、写真集やポーズ集など、イラストや漫画制作の資料になりそうなものを買うことが多いです」



Twitterがきっかけで開発がはじまった『童話コスメ』。「ありがたいことに第一弾の赤ずきんが好評で、その後アリス、白雪姫、ヘンゼルとグレーテル、髪長姫といったシリーズをつくることができたんです。それから、ドールメイクで有名な双木昭夫さんとは、童話をテーマにしたメイクの本もつくらせていただきました」

のプロダクトを実際に制作していく中で、こだわった部分などはありますか？

支持してくれた方々のことを考えると、その人たちをガッカリさせるような、下手なものは絶対につくれないなと思いました。実際に制作した童話コスメは、パッケージに革張りの上製本のようなしっかりした素材を使っていたり、箔押しを施したりと、童話に相応しい佇まいを意識しました。このほかにも、コスメとして普段使いしやすいように、イラストはパッケージの外側ではなく内側にレイアウトして、さらにイラストが汚れないように透明なフィルムを間に一枚挟み込むなど、細かな部分までこだわって制作しました。その後、実際に童話コスメのプロダクトがリリースされて、売れるのかどうか半信半疑だったのですが、ありがたいことに多くの方々から支持していただき、シリーズ化されることになりました。Twitterで発信したひとつのツイートがきっかけで、ここまで展開になるとは思いもしていなかつたので驚きましたし、非常に良い経験になりましたね。

— 童話コスメのリリース以降、TCBさんの環境に何か変化はありましたか？

童話コスメ以降は、依頼されるお仕事の内容がガラッと変わりました。それまでは男性向けの女性イラストや女性向けの官能小説のイラストといった、少しアダルト寄りな依頼の割合が比較的多めだったんです。それが童話コスメ以降は、それこそ童話の世界をテーマにしたお仕事であったり、個展を開催させていただけたりと、自分に求められるものの質やジャンルが大きく変わりました。

『イケメン革命』の仕事を契機に男性の絵を本格的に描くようになった

— 女性をモチーフにしたイラストを多く描かれているかと思いますが、近年は男性のモチーフも増えてきたように感じます。男性を描く機会が増えた、何かきっかけのようなものはあったのでしょうか？

元々は女の子の絵を描くことが大好きで、それは今でも変わっていないんです。色気であったり、どこか憂いを帯びているような絵が好きなんですね。積極的に男の子を描きたいという欲求はなかったですし、お仕事でも求められることがなかったのですが、あるとき『刀剣

ペットとして飼っているフェレットの夕日(ゆうひ)くん。「一人暮らしをはじめたタイミングで飼いはじめました。元々動物や生き物が大好きで、実家でも犬を2匹飼っています。人懐っこくて私の癒しになっている夕日くんですが、よく動き回るので踏まないように毎日必死です(笑)」



自分の絵を好きだと言ってくれる方々の声が 何よりも嬉しくて大きな励みになる

『乱舞』にハマってしまって……。それがきっかけで男の子の絵を描くようになりました。刀剣乱舞にハマったからには、男の子の絵もしっかり描けるようにならなければならぬなど。

—TCBさんが手がけている『イケメン革命』というゲームのキャラクターデザインも、その名の通り描かれているのは男性ばかりですね。

『イケメン革命』のお仕事は、私が制作した刀剣乱舞の同人誌を見てくださったプロデューサーの方からお声がけいただいたのがきっかけです。それまで男の子を真面目に描くことはほとんどなくて、描いたとしてもビジュアル的には女性に近い中性的な男の子であったり、ギャグタッチであったりで……。いわゆる男らしい男性のイラストを真正面から描いたのは、このお仕事が初めての経験でした。

—女性の絵と比べて、男性の絵を描いていて難しさなどを感じることはありますか？

男性の絵は筋肉であったり、男性特有の骨張ったフォルムを表現するのが難しいなと感じますね。女性の絵だと、女性特有の丸みや柔らかさというのは元々自分が好きなフォルムなので、自分の中で良し悪しのジャッジができる、悩むことなく描けるんです。男性の絵は、男性のポーズ集なども買い込んで日々研究していますが、

『女性が見て惹かれるような男性のイメージ』がまだまだ掴みきれてなくて、今後も練習を重ねる必要があるなど感じています。

—本格的に男性の絵を描くようになって、何か変化はありましたか？

男性の絵を描くようになって、技法の面でも変化がありました。これまで厚塗り中心で描いていたのですが、線画を描くスタイルに変わったんです。技法については案件や要望によって使い分けていますが、お仕事を通じていろいろと新しい試みがある中で、表現の幅は確実に広がっているなと感じます。

—それでは最後に、今後の展望などがあればお聞かせください。

イベントや専門学校の講義などに出させていただく機会があるのですが、自分の絵を好きだと言ってくれる方々の存在が本当に嬉しくて、大きな励みになっているんですね。日々絵を描いていると、自分の絵は成長しているのだろうかと悩んだりすることもたびたびあって……。でも、そういう声のおかげで初心を思い出すことができるし、この人たちにもっと喜んでほしいという創作のエネルギーにもなっているんです。今後もさまざまなことに挑戦していきながら、もっともっと成長していきたいですね。

PROFILE

TCB

イラストレーター／漫画家。装画やCDジャケット、グッズイラストなど、幅広いジャンルで活動中。おもな仕事に「イケメン革命◆アリスと恋の魔法」(サイバード)、「感染×少女」(GA文庫)、「童話コスメ」、「童話の国のドールメイク」(宝島社)、「愛は歴史を救う」(集英社JBOOKS)、「僕たちは同じひとつの夢を見る」(集英社オレンジ文庫)のイラストなど。

URL tigercatbell.wixsite.com/tcb-akuyaku

Twitter tcb0

STAFF

カバーイラストレーション TCB

装幀 有馬トモユキ

本文デザイン waonica

レイアウト 平野雅彦

編集補助 田代真理

進行管理 江口祐樹

企画・編集 平泉康児

イラストレーション メイキング アンド ビジュアル ブック

ILLUSTRATION MAKING & VISUAL BOOK

ティーシーピー
TCB

2017年11月16日 初版第1刷発行

著者 ティーシーピー
TCB

発行人 佐々木 幹夫

発行所 株式会社 翔泳社 [<http://www.shoeisha.co.jp>]

印刷・製本 株式会社 廣済堂

© 2017 TCB

*本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部または全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、
株式会社 翔泳社から文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

*本書へのお問い合わせについては、3ページに記載の内容をお読みください。

*落丁・乱丁はお取り替えいたします。03-5362-3705までご連絡ください。

ISBN 978-4-7981-4983-7 Printed in Japan

この電子書籍の全部または一部について、著作権者ならびに株式会社翔泳社に無断で複製（コピー）、転載、公衆送信をすること、改変・改ざんすることを禁じます。

また、有償・無償にかかわらずこのデータを第三者に譲渡することを禁じます。

2017-11-16版 電子書籍版発行

※印刷出版とは異なる表記・表現の場合があります。予めご了承ください。

※印刷出版再現のため電子書籍としては不要な情報を含んでいる場合があります。

※本電子書籍は同名出版物を底本として作成しました。

ILLUSTRATION
PHÄNOMEN &
VISUAL NOOK

HIV

TCB